GEM

promega 2

# MODE D'EMPLOI

GENERALMUSIC

ATTENTION
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE
NE PAS OUVRIR
ATTENTION: POUR REDUIRE LE RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE, N'OUVREZ PAS LES CAPOTS. AUCUNE PARTIE N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR. CONTACTEZ UN TECHNICIEN DE MAINTENANCE QUALIFIE.

Le symbole éclair avec une pointe de flèche dans un t r i angl e équi l at ér al est dest i né à al er t er l ' ut i l i s a t e ur de l a pr é s e nc e d' une " t e ns i on dangereuse" non isolée dans l'appareil, tension de magnitude suffisante pour constituer un risque de choc électrique pour une personne.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l' utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et mai nt enance (entreti en) dans l a l i t t ér at ur e accompagnant l'appareil.

# INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

## INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE OU DE BLESSURE CORPORELLE

**1.** Lisez toutes les instructions (Sécurité et Installation) avant d'utiliser l'appareil.

**2.** N'employez pas l'appareil avec de l'eau à proximité (piscine, spa, baignoire, évier ou sous-sol humide) et ne l'exposez pas à la pluie.

**3.** Cet appareil ne doit être employé qu'avec un stand ou support préconisé par le fabricant, ou avec les éléments fournis. Si cet appareil nécessite un montage avant utilisation, suivez soigneusement les instructions de montage fournies à la fin du mode d'emploi.

**4.** Cet appareil, seul ou associé à un amplificateur et à des écouteurs ou enceintes, peut produire des niveaux sonores pouvant causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas de façon prolongée à fort niveau de volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une quelconque perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, consultez un spécialiste de l'audition.

**5.** **ATTENTION:** Ne placez pas cet appareil ou tout autre objet sur le cordon d'alimentation, ni dans une position où l'on peut marcher dessus, passer par dessus ou faire rouler quoi que ce soit sur le cordon d'alimentation ou un câble quelconque.

**6.** Cet appareil doit être positionné de façon à ne pas interférer avec sa propre ventilation.

**7.** Cet appareil doit rester à distance de sources de chaleur (radiateurs, cheminées etc) ou autres produits générant de la chaleur.

**8.** Cet appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation secteur du type décrit dans les instructions d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.

**9.** Cet appareil peut être équipé d'une fiche d'alimentation polarisée (une lame plus large que les autres). C'est une sécurité. Si vous ne pouvez pas insérer la fiche dans une prise murale, contactez un électricien pour faire remplacer votre prise murale obsolète. Ne retirez pas le dispositif de sécurité de la fiche.

**10.** Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être débranché de la prise en cas de non utilisation prolongée.

**11.** Prenez garde à ne pas laisser tomber d'objets ou couler de liquide au travers des ouvertures de l'appareil.

**12.** Cet appareil doit être confié à un technicien de maintenance qualifié quand:

a) le cordon d'alimentation ou la fiche elle-même ont été endommagés; ou
b) un objet ou du liquide a pénétré dans l'appareil; ou
c) l'appareil a été exposé à la pluie; ou
d) l'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou marque un changement notoire de performances; ou
e) l'appareil est tombé, ou son boîtier est endommagé.

**13.** N'essayez pas d'intervenir sur cet appareil au delà de ce qui est indiqué dans ce manuel. Toute réparation doit être confiée à un technicien de maintenance qualifié.

**14.** Certains appareils Generalmusic peuvent avoir des banquettes et/ou fixations d'accessoires fournies en standard ou comme options. Assurez-vous que les banquettes sont correctement assemblées et stables, et que toute fixation optionnelle (quand il y ena) a été bien sécurisée avant utilisation.

**15.** Interférences électromagnétiques: cet appareil électronique utilise une technologie de traitement d'ondes échantillonnées numériquement qui peut altérer la réception de radio/télévision.

# CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

## INSTRUCTIONS DE MISE A LA TERRE

Cet appareil peut être mis à la terre. En cas de mauvais fonctionnement ou de panne, la mise à la terre fournit au courant électrique un trajet de moindre résistance pour réduire le risque de choc électrique. Cet appareil est équipé d'un cordon d'alimentation avec conducteur de mise à la terre et d'une fiche de terre. Cette fiche doit être connectée à une prise appropriée correctement installée et mise à la terre selon les normes en vigueur dans votre pays.

**DANGER -** Une connexion incorrecte du conducteur de mise à la terre peut entraîner un risque de choc électrique. Consultez un électricien ou technicien qualifié si vous avez un doute quant à la bonne mise à la terre de l'appareil. Ne modifiez pas la fiche fournie avec l'appareil - si elle ne rentre pas dans la prise, faites installer une prise adaptée par un électricien qualifié.

# INTRODUCTION

Félicitations pour avoir choisi le **Promega** Generalmusic. Le **Promega** représente le sommet de la technologie instrumentale, exploitant la technologie **DRAKE** développée par Generalmusic pour vous apporter la puissante combinaison de la modélisation physique et le nec plus ultra de la lecture d'échantillons stéréo.

La technologie de modélisation physique donne une précision totale de la reproduction sonore en restituant toute la dynamique de l'instrument d'origine sans compromis (contrairement à l'échantillonnage traditionnel où il faut choisir quelques dynamiques spécifiques à échantillonner). En combining cette technologie de modélisation physique avec des techniques de lecture d'échantillon de haute qualité, Generalmusic a créé un instrument de musique électronique sans équivalent.

Le **Promega** offre des sons issus de modèles physiques 100% purs (comme RHODS1), des sons issus d'une pure lecture d'échantillons (comme STRINGS1), et des sons qui combinent les deux technologies en harmonie sonore (comme ST.GRAND1). Différentes technologies ont été choisies pour chaque son dans le but de toujours fournir le meilleur résultat.

Cette centrale de technologie est regroupée dans l'instrument le plus simple d'emploi jamais produit. La disposition logique donne un accès immédiat à toutes les fonctions disponibles, permettant à chaque fonction du **Promega**, qu'il soit utilisé comme un simple piano ou comme un complexe clavier de commande MIDI, d'être pleinement comprise et utilisée avec un minimum de formation.

Dans la section n°2 de ce manuel, vous trouverez le GUIDE DE PRISE EN MAIN. Il fournit des exemples étape par étape de la façon de combiner des sons, diviser le clavier, ajouter des effets et sauvegarder vos combinaisons sonores dans une mémoire de Performance. Nous vous recommandons de vous familiariser avec l'instrument en suivant d'abord tous les exemples de cette section. Le reste du manuel offre une description complète de toutes les autres fonctions offertes par le **Promega**. La dernière section contient des informations de référence telles que le TABLEAU D'EQUIPEMENT MIDI et d'autres données utiles concernant la structure de l'instrument.

Nous espérons que vous connaîtrez de nombreuses années de plaisir à faire de la musique avec votre nouveau **Promega**.

# Table des matières


## Section 1

**Organisation de l'instrument** ..... 1
Face arrière ..... 2
Mise sous tension et Stanby ..... 3
Commandes générales (Master) ..... 3

## Section 2

**Guide de prise en main** ..... **5**
Exemple 1 : Superposition de sons ..... 7
Exemple 2 : Commande des effets ..... 7
Exemple 3 : Partage du clavier ..... 9
Exemple 4 : Quelques essais ..... 10
Exemple 5 : Edition de son simple ..... 11
Exemple 6 : Rappel des mémoires ..... 12
Exemple 7 : Mémorisation de vos créations ..... 13

## Section 3

**Commandes de la façade** ..... **15**
Egaliseur graphique (Graphic EQ) ..... 16
Autres commandes ..... 17
Mémoires (Performances) ..... 18
Mémorisation d'une nouvelle Performance ..... 19
Molettes Pitch Bend de modulation ..... 20

## Section 4

**Les effets** ..... **21**
Ajouter un effet à un son ..... 22
Emploi du même effet sur plusieurs sons ..... 22
Activation et désactivation des effets ..... 23
Mémorisation des changements de paramètres ..... 24

## Section 5

**Edition du son** ..... **25**

## Section 6

**Edition MIDI** ..... **27**

## Section 7

**Edition des commandes** ..... **31**
Commandes ..... 32
Types et réglages de pédales ..... 32

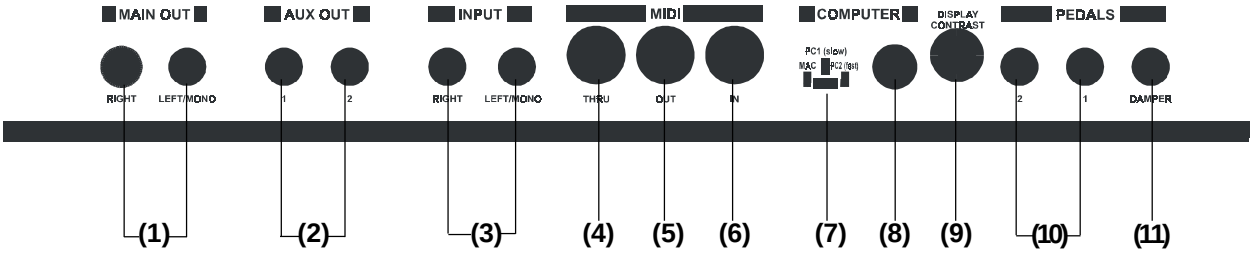
## Section 8

**Appendice** ..... **37**
Caractéristiques techniques ..... 38
Promega2 : Liste des sons ..... 39
Promega2 : Liste des effets ..... 39
Technologie ..... 40
Tableau d'équipement MIDI ..... 42
Types de câbles série ..... 43
Clavier et caractères ..... 44
Remerciements ..... 45
**Index** ..... **45**

# Section 1

# Organisation de l'instrument

# FACE ARRIERE




**(1) MAIN OUT (symétrique) RIGHT et LEFT/MONO** Les sorties gauche et droite de l'instrument branché en stéréo. Si vous l'utilisez en mono à l'aide d'un seul câble, connectez ce dernier à la sortie LEFT/MONO et vérifiez que rien n'est connecté en sortie RIGHT.

**(2) AUX OUT 1 et 2** Sorties programmables 1 et 2. Toute section de l'instrument peut être affectée à ces sorties. Elles peuvent servir séparément ou comme paire stéréo 1+2. Pour des informations sur l'affectation des sections de l'instrument à ces sorties, voir la description de la fonction OUT au chapitre COMMANDES D'EDITION.

**(3) INPUT RIGHT et LEFT/MONO** Entrées pour connecter un appareil stéréo (lecteur de CD ou module de sons MIDI par ex.) ou mono (tel qu'un microphone ou une guitare). Si vous branchez un appareil mono avec un seul câble, connectez-le en entrée LEFT/MONO et vérifiez que rien n'est connecté en entrée RIGHT. Le curseur INPUT de la façade gère le volume de l'appareil connecté à ces entrées.

**MIDI**

**(4) IN** Reçoit les données MIDI d'autres appareils (ordinateur, clavier de commande, etc).

**(5) OUT** Envoie les données MIDI de l'instrument à d'autres appareils (ordinateur, module de sons MIDI).

**(6) THRU** Sert à enchaîner plusieurs instruments MIDI. La prise THRU renvoie une copie de ce qui arrive en MIDI IN, ce qui revient à "connecter virtuellement" le cordon branché en MIDI IN à l'appareil suivant dans la chaîne.

**(7) Sélecteur de mode** Sert à choisir le type d'ordinateur connecté. Pour les Macintosh, le sélecteur doit être en position MAC. Pour les PC/Windows, il doit être en position PC2 (fast). Si vous avez des problèmes d'interface avec cette position, essayez le réglage PC1 (slow).

**(8) Connecteur informatique** Ce connecteur est prévu pour la petite fiche DIN 8 broches qui termine un câble série Mac ou le câble fourni dans le Kit Multimédia Generalmusic.

**(9) DISPLAY CONTRAST** Règle le contraste de l'afficheur à cristaux liquides (LCD).

**PEDALS** Ces connecteurs sont prévus pour les trois pédales optionnelles. Les types de pédales que vous pouvez connecter sont les suivants:

**(10) PEDALE 2/PEDALE 1** Une pédale commutateur* standard ou une pédale continue de type volume.

**(11) DAMPER**: Une pédale commutateur* standard ou la pédale forte (sustain) de l'unité optionnelle Pro Pedal de Generalmusic.

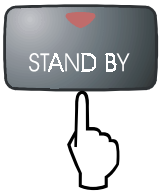
Voir la description des fonctions DAM, PD1 et PD2 dans le chapitre COMMANDES D'EDITION de ce manuel pour des informations sur l'affectation de ces pédales.

* Tout type de pédale commutateur peut être employé. Le Promega détectera automatiquement le type de la pédale commutateur connectée et se configurera en conséquence.

# MISE SOUS TENSION et STANDBY

L'interrupteur d'alimentation général est situé à l'arrière de l'instrument. A la première mise sous tension du Promega, les données de la mémoire interne de l'instrument se décompressent pour le jeu. Ce processus prend environ 60 secondes.

Du côté gauche du rail sous le clavier, vous trouverez le bouton STANDBY. Ce bouton peut servir à la place de l'interrupteur général. Quand vous éteignez l'instrument avec le bouton STANDBY, les données non compressées restent en mémoire, ce qui élimine l'attente nécessaire à la décompression lors de la prochaine mise en route.




Pour éteindre l'instrument avec le bouton STANDBY, vous devez le garder pressé durant environ deux secondes. C'est une sécurité pour éviter d'éteindre l'instrument en pressant accidentellement le bouton. Vous pouvez le relâcher quand les diodes de la façade s'éteignent. Pour rallumer l'instrument, pressez juste rapidement le bouton STANDBY.

La diode du bouton STANDBY a deux couleurs. Vert pour ON et pour rouge pour OFF.

Dans la plupart des cas, le bouton STANDBY devra être utilisé à la place de l'interrupteur général (comme vous pourriez employer la fonction "veille" d'un ordinateur plutôt que de l'éteindre). Si vous devez laisser l'instrument éteint durant une période prolongée (disons une nuit ou plus), alors vous devriez l'éteindre à l'aide de l'interrupteur général. De même, si vous envisagez de déplacer l'instrument et de le déconnecter de sa prise secteur, éteignez-le avec l'interrupteur principal plutôt que par le bouton STANDBY.

Pour forcer la décompression des données (en cas de mise à jour du logiciel), allumez l'instrument avec l'interrupteur général en tenant le bouton STANDBY enfoncé.

# COMMANDES GENERALES (MASTER)

**VOLUME**

Règle le volume général de la totalité de l'instrument. Pour les meilleurs résultats, il doit être à environ 75% de la valeur maximale. Si vous connectez pour la première fois le Promega à un système d'amplification, commencez par régler le curseur VOLUME au plus bas puis montez lentement le volume pour obtenir le niveau audio voulu. Réglez le gain d'entrée de l'amplificateur pour que le meilleur niveau d'écoute soit obtenu avec le curseur VOLUME à environ 75% de la valeur maximale.

**INPUT (Entrées)**

Règle le niveau de volume des signaux reçus aux deux entrées INPUT de la face arrière. Quand vous y connectez un appareil pour la première fois, ce curseur doit être ramené au niveau minimum puis progressivement monté jusqu'à ce qu'un niveau d'écoute approprié soit atteint.

**PRISES POUR ECOUTEURS**

Il y a deux prises pour écouteurs situées à l'extrême gauche du rail métallique qui court sous le clavier, juste sous le bouton STANDBY.

NOTE: Certains appareils tels que lecteurs de CD, de MiniDisc etc. ont un niveau de sortie très différent de celui d'un clavier électronique tel que le Promega. Si possible, ajustez le volume de sortie de l'appareil pour obtenir un volume suffisant permettant au curseur INPUT d'être réglé à environ 75% de sa valeur maximale.

# Section 2

# Guide de prise en main

"Pour ceux d'entre vous qui n'aiment pas lire les modes d'emploi ou qui préfèrent le faire en détail plus tard, voici tout ce qu'il vous faut pour commencer"

Le **Promega2** a été conçu pour la simplicité d'emploi et un accès rapide à toutes ses fonctions. Les fonctions communes comme la superposition de sons, le partage de clavier et l'affectation d'effet peuvent toutes s'effectuer sans avoir à utiliser de menu d'édition ou de fonction d'écran.

Ce chapitre servira de guide de prise en main rapide pour que vous puissiez utiliser le plus rapidement possible le Promega.

D'abord, nous verrons les "procédures en temps réel" (réglage manuel de l'instrument sans faire appel aux mémoires ou "Performances"), puis nous passerons à la mémorisation et au rappel de vos combinaisons de sons favorites.

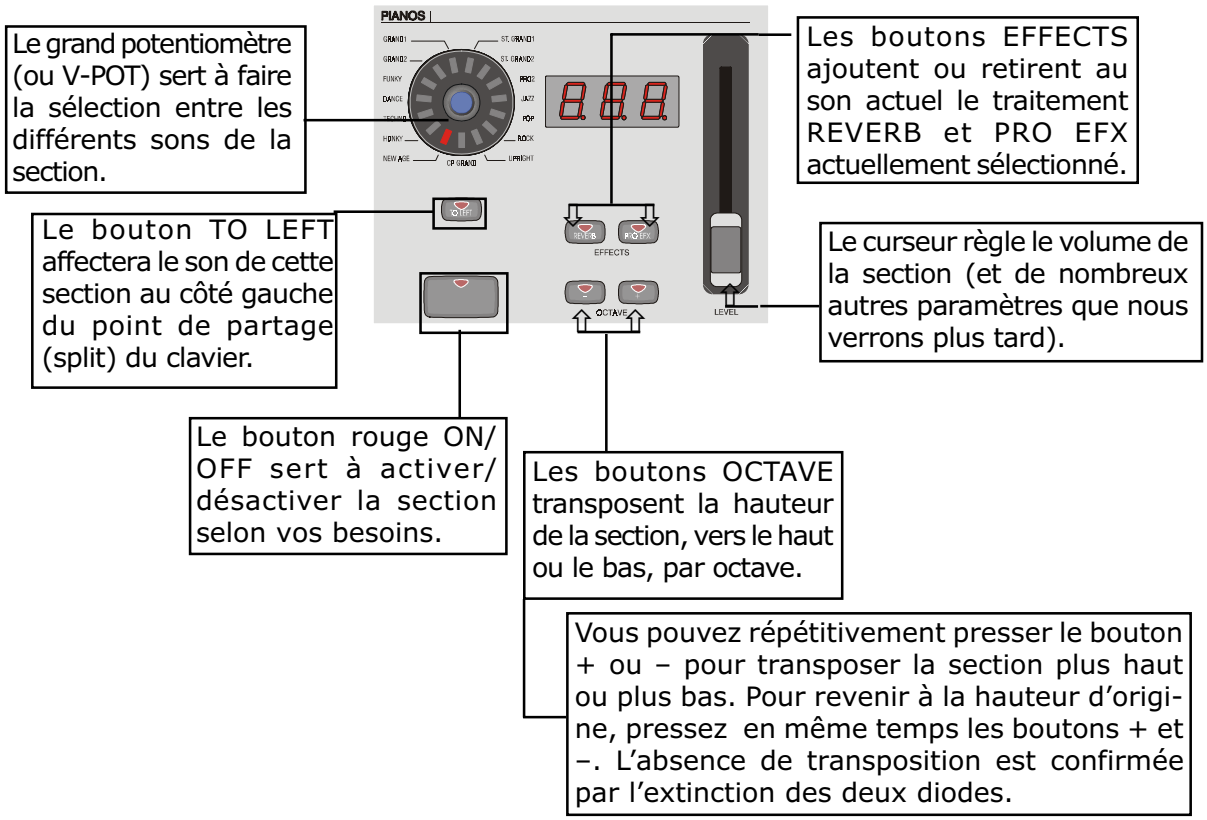
A la base, vous pouvez comparer le Promega à un ensemble de plusieurs modules de sons ou sections, chacun ayant exactement les mêmes commandes. Toutes ces sections ont un grand bouton rouge ON/OFF pour que combiner plusieurs sons soit aussi simple que de mettre en service plusieurs de ces sections simultanément.

Le **Promega2** a quatre sections sonores:

**Section 1**: PIANOS
**Section 2**: VINTAGE KEYS (Claviers "vintage")
**Section 4:** BASS/OTHER (Basses/Autres)

Commençons par observer un de ces modules de sons en détail:

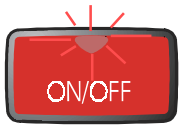
## Voici le module PIANOS du Promega2.


Le grand potentiomètre (ou V-POT) sert à faire la sélection entre les différents sons de la section.
Les boutons EFFECTS ajoutent ou retirent au son actuel le traitement REVERB et PRO EFX actuellement sélectionné.
Le bouton TO LEFT affectera le son de cette section au côté gauche du point de partage (split) du clavier.
Le curseur règle le volume de la section (et de nombreux autres paramètres que nous verrons plus tard).
Le bouton rouge ON/OFF sert à activer/désactiver la section selon vos besoins.
Les boutons OCTAVE transposent la hauteur de la section, vers le haut ou le bas, par octave.
Vous pouvez répétitivement presser le bouton + ou – pour transposer la section plus haut ou plus bas. Pour revenir à la hauteur d'origine, pressez en même temps les boutons + et –. L'absence de transposition est confirmée par l'extinction des deux diodes.
PIANOS
EFFECTS
OCTAVE
LEVEL

C'est tout! Maintenant que vous avez compris comment fonctionnent les commandes d'un de ces modules, vous pouvez constater que tous les autres modules de sons fonctionnent identiquement.

Essayons quelques exemples combinant ces divers modules ensemble et vous commencerez à voir comme il est facile de travailler avec le **Promega**. Nous vous recommandons de suivre ces exemples dans l'ordre car chacun d'entre eux part des réglages faits dans le précédent.

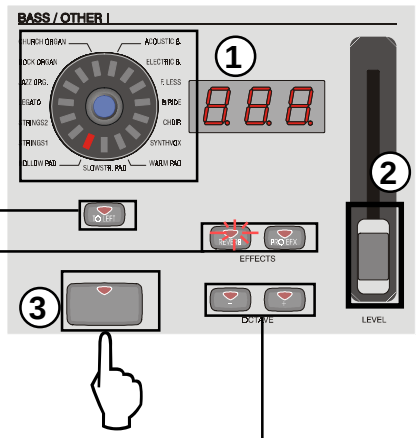
## EXEMPLE 1: Superposition de sons




Commencez par allumer l'instrument, ce qui n'activera que le son de piano principal. Vous noterez que seule la première section est activée (son bouton rouge ON/OFF est éclairé).

Ajoutons maintenant un son de cordes à ce piano. Grâce à la conception du **Promega**, vous pouvez configurer votre second son et faire tous les réglages nécessaires AVANT de l'entendre.

**1) En section ORCHESTRA/PAD, utilisez le V-POT pour sélectionner le son SLOWSTRING PAD (en position 6 heures).**




**2) Réglez son niveau de volume à environ 90 avec le curseur.**

Nous pouvons maintenant ajouter de la reverb à ce son.

**Vérifiez que le bouton REVERB est allumé et le bouton PRO EFX éteint.**
Enfin, nous devons vérifier que le son est à son octave normale et
n'est pas affecté à un clavier partagé (split).

*Vérifiez que le réglage OCTAVE est normal (les deux diodes doivent être éteintes. Pressez les deux boutons pour cela).*

*Vérifiez que le bouton TO LEFT est éteint.*

Nous sommes maintenant prêt à activer la section.

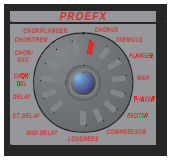
**3) Pressez le bouton rouge ON/OFF de cette section.**

Vous devriez maintenant entendre le son de cordes mixé à celui du piano.

## EXEMPLE 2: Commande des effets

Agrémentons un peu notre son de cordes en lui ajoutant un effet Chorus.

① Dans la partie PRO EFX de la section EFFECTS, sélectionnez CHORUS avec le V-POT (en position 1 heure).




A présent, nous ajouterons cet effet au son de cordes.

② En section ORCHESTRA/PAD, activez (allumez) le bouton PRO EFX.

Nous devons aussi vérifier que cet effet n'agit pas sur le son de piano.

**En section PIANOS, vérifiez que le bouton PRO EFX est éteint.**

Vous devriez maintenant entendre l'effet chorus sur les cordes mais pas sur le piano. Un coup d'oeil rapide en façade vous indiquera que le son de piano contient de la reverb (son bouton REVERB est allumé et son bouton PRO EFX éteint) tandis que le son de cordes reçoit à la fois reverb et chorus (ses deux boutons, REVERB et PRO EFX, sont allumés).

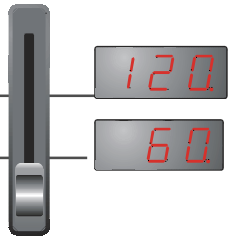
Comme les deux sons utilisent l'effet reverb, nous pouvons vouloir régler une quantité de reverb différente pour chaque son. Cela peut se faire à l'aide de la commande REVERB SEND.

① **Dans la partie REVERB de la section EFFECTS, pressez le bouton SEND.**

Avez-vous noté que toutes les valeurs affichées dans chaque section ont changé? Avant d'avoir pressé SEND, l'affichage de chaque section indiquait le niveau de volume correspondant. Maintenant, à la place, s'affiche la quantité de reverb appliquée à chaque section. Le curseur qui servait jusqu'à présent à régler le volume de la section règle maintenant la quantité de reverb pour cette même section.

② **Avec le curseur de la section ORCHESTRA/PAD, réglez la valeur sur 120.**

③ **Avec le curseur de la section PIANOS, réglez la valeur sur 60.**



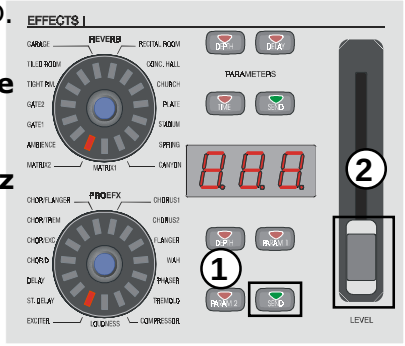

Le son de cordes contient à présent deux fois plus de reverb que le son de piano. Maintenant que nous avons fini les réglages, nous pouvons ramener l'instrument au mode de jeu normal.

**Pressez une fois encore le bouton REVERB SEND clignotant pour l'éteindre.**

Vous pouvez aussi régler la quantité de chorus appliqué au son de cordes. Cela se fait pareillement à l'aide du bouton PRO EFX SEND.

① **En partie PRO EFX de la section EFFECTS, pressez le bouton SEND.**

② **Avec le curseur de la section ORCHESTRA/PAD, réglez la quantité d'effet.**



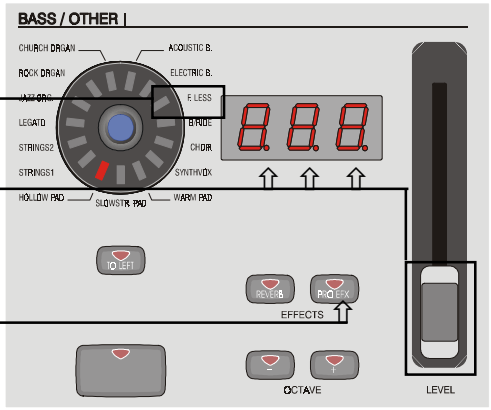

**Pressez une fois encore le bouton PRO EFX SEND clignotant pour l'éteindre.**

Quand nous avons pressé chacun des boutons SEND, nous avons temporairement fait passer l'instrument en MODE D'EDITION. Dans ce mode, le curseur et l'afficheur de chaque section vous permettent de visualiser et modifier autre chose que le niveau de volume de la section (qui est le fonctionnement normal). Pour vous signaler que l'instrument est en MODE D'EDITION, tous les afficheurs commencent à clignoter avec le bouton que vous avez pressé pour faire passer l'instrument en MODE D'EDITION (ici le bouton SEND).

Dans de nombreuses occasions, vous devrez faire passer l'instrument en MODE D'EDITION pour régler une valeur ou une autre. Accidentellement, vous pouvez aussi presser un bouton d'édition et faire clignoter l'instrument sans savoir comment vous avez fait. Pour ramener l'instrument à la normale, la procédure est toujours la même; localisez le bouton qui clignote et pressez-le pour sortir du MODE D'EDITION.

# EXEMPLE 3: Partage du clavier

Maintenant que vos sons de piano et de cordes se mélangent bien avec les effets appropriés, essayons de diviser le clavier, en plaçant un son de basse à gauche du point de partage ou "split". Réglons d'abord le son de basse.



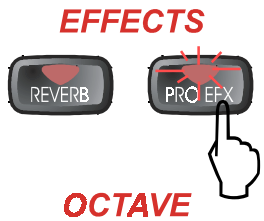

**① En section BASS/OTHER, sélectionnez le son FRETLESS avec le V-POT (en position 2 heures).**

**② Avec le curseur, réglez son niveau de volume autour de 120.**

Nous devrions retirer toute reverb de ce son.

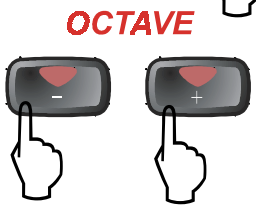
**③ Vérifiez que le bouton REVERB est éteint.**

*Et nous ajouterons un peu de chorus.*



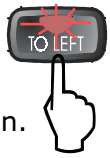

**① Allumez le bouton PRO EFX.**

Ensuite, vérifiez que le son est à son octave normale.



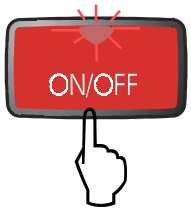

*Vérifiez que le réglage OCTAVE est normal (les deux diodes éteintes). Pressez les deux boutons OCTAVE ensemble pour revenir à une tessiture normale.*

Maintenant, pour placer ce son à la gauche du point de split, nous devons activer la fonction TO LEFT.




**② Allumez le bouton TO LEFT.**

Nous sommes maintenant prêts à activer la section.

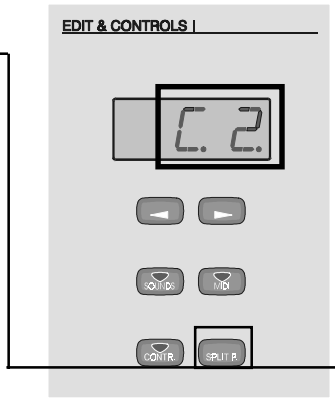



**③ Pressez le bouton rouge ON/OFF de cette section.**

Vous devriez maintenant entendre la combinaison piano/cordes sur le côté droit du clavier et le nouveau son de basse sélectionné sur le côté gauche.

**Si vous désirez changer le point de split (ou partage du clavier):**

Cessez de jouer et tenez pressé le bouton SPLIT P. en section EDIT & CONTROLS. Tout en gardant le bouton pressé, de l'autre main, pressez la touche du clavier où vous voulez placer le nouveau point de split. Relâchez le bouton SPLIT P. quand vous avez fini.



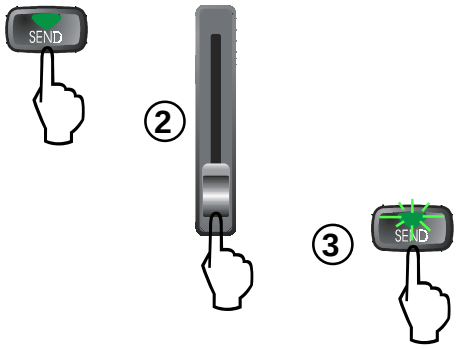

*Vous noterez que l'afficheur vert EDIT & CONTROLS présente temporairement le nom de la note où le clavier se divise. Si vous avez besoin de connaître la note de split actuelle, tenez juste durant quelques secondes le bouton SPLITP. et l'afficheur vous l'indiquera.*

*Enfin, réglons la quantité de chorus de notre son de basse:*

① **En partie PRO EFX de la section EFFECTS, pressez le bouton SEND.**

② **Avec le curseur de la section BASS/ OTHER, réglez la valeur sur 100.**

③ **Pressez une nouvelle fois le bouton PRO EFX SEND clignotant pour l'éteindre.**




## EXEMPLE 4: Quelques essais

*Le bouton TO LEFT de chaque section sert à affecter la section au côté gauche du point de split. Plaçons le son de piano du côté gauche avec le son de basse:*

**Pressez le bouton TO LEFT dans la section PIANOS.**

*Vous pouvez maintenant entendre les deux sons sur le côté gauche du point de split tandis que les cordes restent sur la droite. Ramenons le son de piano sur la droite.*

**Pressez une fois encore le bouton TO LEFT dans la section PIANOS pour l'éteindre.**

*Il n'y a pas de bouton spécifique sur le Promega pour partager le clavier. Dès qu'une des sections est affectée à la gauche (TO LEFT), une division (split) est automatiquement créée. Si aucun des boutons TO LEFT des sections n'est pressé, alors le clavier n'est pas divisé. Essayez ceci:*

**Eteignez le bouton TO LEFT de la section BASS/OTHER.**

Maintenant qu'aucune section n'est plus affectée à gauche (TO LEFT), la division de clavier a disparu. Vous entendez trois sons superposés sur la totalité du clavier. Vous pouvez re-créer simplement le point de split en pressant n'importe lequel de ces boutons TO LEFT:

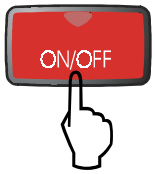
**Pressez le bouton TO LEFT en section ORCHESTRA/PAD.**

*Le son de cordes est maintenant affecté au côté gauche du split. Cela serait utile pour jouer des accords mais la tessiture (octave) n'est pas bonne. Avec les boutons OCTAVE, nous ramènerons le son dans une tessiture plus jouable.*

**Tout en jouant des accords sous le point de split, pressez le bouton OCTAVE + de la section ORCHESTRA/PAD. Vous entendrez le son à l'octave supérieure. Pressez une seconde fois le bouton pour obtenir une tessiture plus jouable.**

Enfin, le son de basse ne nous est plus d'aucune utilité alors, désactivons-le.

**Pressez le bouton rouge ON/OFF de la section BASS/OTHERS pour l'éteindre.**




## Exemple 5: Edition de son simple

Quelquefois, vous voulez un son un peu plus brillant ou au contraire plus feutré pour le faire plus ou moins ressortir dans le mixage. Le menu EDIT SOUND (Edition du son) contient un filtre simple qui vous permet de régler la brillance de chaque section.

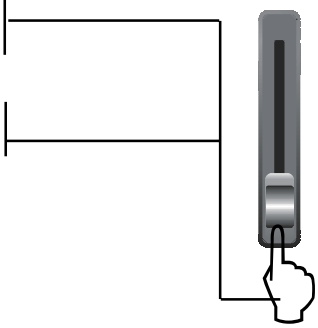
**Pressez le bouton SOUND de la section EDIT & CONTROLS.**

L'afficheur EDIT & CONTROLS indique maintenant avec FLT que vous pouvez régler le filtre pour chaque section. Les afficheurs propres à chaque section donnent leur réglage actuel de filtre (normalement, il est à zéro).

Rendons un peu plus feutré le son de cordes à gauche et le son de piano à droite un peu plus brillant. Monter le curseur augmentera la brillance et le baisser la diminuera. Quand le curseur est en position centrale, le son est ramené à sa valeur normale, zéro.

**Abaissez le curseur de la section ORCHESTRA/PAD pour sélectionner une valeur aux alentours de –30. Vous pouvez entendre ce changement en temps réel quand vous faites jouer le son.**

**Montez le curseur de la section PIANOS pour sélectionner une valeur aux alentours de 30.**



*Les menus d'édition tels que SOUND, MIDI et CONTROL (CONTR.) regroupent plusieurs fonctions en un seul bouton. Vous pouvez passer de l'une à l'autre avec les boutons PAGE F/E sous l'afficheur EDIT & CONTROLS. Utilisons la fonction suivante d'EDIT SOUND.*

**Pressez le bouton PAGE (>)**

L'afficheur EDIT & CONTROLS indique maintenant avec PAN que vous pouvez régler le panoramique pour chaque section. Les afficheurs propres à chaque section donnent leur réglage actuel de panoramique (normalement, il est à zéro, ce qui signifie que le son est également réparti entre gauche et droite).

*NB: L'instrument doit être amplifié en stéréo pour que vous puissiez apprécier cet effet.*

Envoyez le son de cordes légèrement plus sur le canal gauche et le son de piano légèrement plus sur le canal de droite.

**Baissez le curseur de la section ORCHESTRA/PAD pour sélectionner une valeur d'environ –30. Vous devriez entendre le son se déplacer un peu vers le canal gauche.**

**Montez le curseur de la section PIANOS pour sélectionner une valeur d'environ 30. Vous devriez entendre le son se déplacer un peu vers le canal droit.**

***Vous pouvez maintenant ramener l'instrument en mode de jeu normal. Rappelez-vous que cela se fait simplement en pressant le bouton qui clignote, ici, EDIT SOUND.***

**Pressez une fois le bouton EDIT SOUND pour l'éteindre.**

## Exemple 6: Rappel des mémoires

Une mémoire est un jeu complet de tous les réglages de l'instrument. En programmant et rappelant ces mémoires, vous pouvez instantanément changer les sons, affectations de pédale, réglages MIDI et autres fonctions de l'instrument en pressant un seul bouton.

Le Promega3 a 128 mémoires. Elles sont réparties en deux groupes de 64 mémoires appelés PRESET et USER. Les mémoires PRESET ont été programmées en usine et ne peuvent pas être remplacées. Les mémoires USER vous permettent d'inscrire vos propres combinaisons de sons et réglages de jeu.

Pour vous familiariser avec l'organisation de ces mémoires, nous commencerons par sélectionner quelques-unes des mémoires PRESET. La première a été automatiquement sélectionnée à la mise sous tension de l'instrument. Elle contient le son de piano principal que nous avons entendu dans l'Exemple 1 et c'est la mémoire appelée A1.

Les deux groupes de mémoires sont organisées en 8 banques nommées A, B, C, D, E, F, G et H. Il y aura toujours une de ces banques sélectionnée. Regardez la rangée inférieure de boutons marqués PERFORMANCE MEMORIES et vous verrez que la Banque A est sélectionnée (si du moins vous n'en avez pas sélectionné d'autre depuis la mise sous tension).

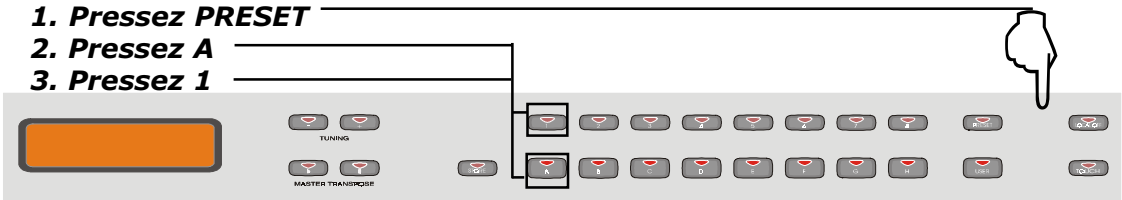
Chaque banque contient 8 mémoires numérotées de 1 à 8. La dernière mémoire sélectionnée sera allumée (une fois encore, ce sera la mémoire 1 si vous n'avez rien changé).

Bien que la mémoire A1 ait été sélectionnée en dernier, nous avons fait beaucoup de changements depuis la mise sous tension. Nous avons débuté avec la mémoire A1 puis effectué de nombreuses modifications. Re-sélectionnons maintenant la mémoire A1.

***Pressez le bouton 1 dans la rangée supérieure de PERFORMANCE MEMORIES.***

Vous constaterez que les réglages de l'instrument sont redevenus ceux du piano de base entendu au début de nos exemples. Nous écoutons la mémoire PRESET A1. Pour ramener à tout moment l'instrument à ces réglages, suivez ces trois étapes:

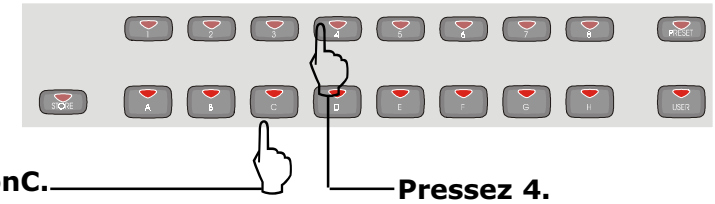
***1. Pressez PRESET***
***2. Pressez A***
***3. Pressez 1***




Ecoutons maintenant d'autres mémoires de la Banque A du groupe PRESET.

***Pressez 2, 3, 4, etc. Ecoutez les différentes combinaisons de sons pré-programmées.***

Changer de banque nécessite 2 étapes. La première étape est la sélection de la nouvelle banque. La seconde est le choix de la mémoire dans la nouvelle banque appelée. Vous n'entendrez pas le changement de son tant que cette seconde étape n'aura pas été accomplie. Sélectionnons PRESET C4.



**Pressez le boutonC.**

**Pressez 4.**

Notez que les boutons de mémoire commencent à clignoter. Les seuls qui ne clignotent pas sont ceux de la sélection antérieure.

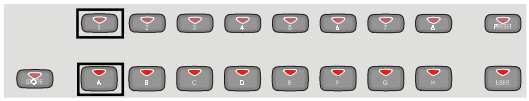
Maintenant que vous êtes en banque 4 PRESET, vous avez accès aux 8 mémoires correspondantes en pressant un seul bouton, comme précédemment.

## Exemple 7: Mémorisation de vos créations

Maintenant que nous savons comment utiliser les mémoires, inscrivons quelque chose dans un des emplacements USER.

D'abord, nous commencerons par sélectionner le son de piano principal de PRESET A1.

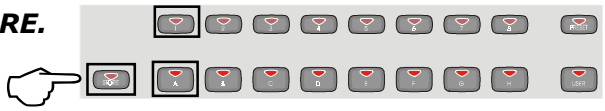
***Pressez le bouton A.***
**Pressez le bouton 1.**



Vous devriez entendre le son de piano principal. Depuis ce point, nous allons re-créer la combinaison piano/cordes de notre Exemple 1. Revenez à l'Exemple 1 et suivez toutes les étapes pour superposer un son de cordes au son de piano.

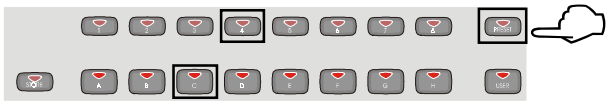
Nous allons maintenant mémoriser ce son dans USER A1.

***Pressez le bouton STORE.***
***Pressez le bouton A.***
***Pressez le bouton 1.***



Vous noterez que le bouton PRESET s'éteint automatiquement et que le bouton USER s'allume. Comme vous avez pressé STORE, l'instrument est passé de lui-même au grouep USER. Pour revenir à la sélection des sons Presets d'usine, pressez à nouveau PRESET. Vérifions que notre son a été stocké correctement en passant à une autre mémoire PRESET puis en revenant à notre mémoire USER A1.

***Pressez le bouton PRESET.***
***Pressez le bouton C.***
***Pressez le bouton 4.***



Vous avez sélectionné la mémoire PRESET C4 et l'instrument a changé tous ses réglages. Revenons au son mémorisé en USER A1 et vérifions qu"il a été correctement mémorisé.

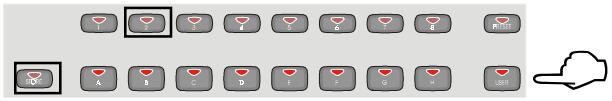
***Pressez le bouton USER.***
***Pressez le bouton A.***
***Pressez le bouton 1.***

Vous devriez entendre la combinaison piano/cordes que nous avons préalablement sauvegardée.

Nous allons maintenant sauvegarder un autre son dans un emplacement mémoire USER. Revenez à l'Exemple 2 et à l'Exemple 3. Suivez toutes les étapes de ces deux exemples pour arriver à un clavier divisé avec basse sur la gauche et piano/cordes sur la droite.

Nous allons mémoriser ce son en USER A2.

***Pressez le bouton STORE.***
***Pressez le bouton 2.***



Avez-vous remarqué qu'il y avait une étape de moins cette fois-ci? Avant de presser STORE, la mémoire sélectionnée était A1. Comme nous mémorisons notre son dans un autre emplacement de la même banque, il n'a pas été nécessaire de presser à nouveau le bouton A.

Maintenant, vous avez une compréhension suffisante des fonctions de base de votre Promega pour faire vos propres sons. En avançant dans le reste de ce mode d'emploi, vous découvrirez de nombreuses autres fonctions qui vous aideront à exploiter toute la puissance de ce magnifique instrument.

**Amusez-vous!**

# Section 3

# Commandes de la façade

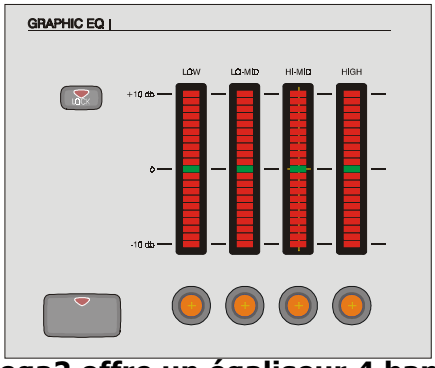
"Après le guide de prise en main, cette section explique comment utiliser les autres commandes de la façade".

# Egaliseur graphique (GRAPHIC EQ)

Le Promega offre une section égaliseur graphique simple mais puissante qui utilise une série de "bargraphs à diodes" pour représenter les bandes de l'égaliseur. Ce système a deux avantages notables par rapport à un égaliseur graphique traditionnel à curseurs physiques:

① Quand on appelle une mémoire (PERFORMANCE) dont le schéma d'égalisation diffère des réglages actuellement affichés, la section GRAPHIC EQ est immédiatement actualisée pour afficher les réglages corrects.

② Toutes les bandes peuvent être ramenées à zéro avec un seul bouton (RESET).




**Le Promega2 offre un égaliseur 4 bandes.**

La section GRAPHIC EQ a un bouton ON/OFF pour la désactiver quand elle n'est pas requise.

Chaque bande est dotée d'une commande continue qui peut servir à monter ou baisser le niveau d'atténuation de cette bande. Ce changement est reflété par le "bargraph" situé juste au dessus.

Au centre de chaque "bargraph" se trouve une diode verte. C'est l'équivalent du zéro ou position "neutre" pour cette bande. Quand une bande est à cette position zéro, elle ne reçoit ni amplification ni réduction. La bande est dite "plate".

Un point de départ utile à toute opération de correction est la position neutre pour toutes les bandes. Avec le Promega, cela peut aisément être obtenu à l'aide du bouton RESET.

Une fois que le bouton RESET a été pressé, chaque bande revient à son point zéro et la configuration d'égalisation précédente est perdue.

## Emploi de l'égaliseur graphique avec les mémoires (Performances)

Chaque fois que vous sauvegardez une combinaison de sons dans une des mémoires PERFORMANCE, les réglages en vigueur pour l'égaliseur sont aussi mémorisés. Essayez de rappeler quelques mémoires PRESET et vous noterez que l'affichage de l'égaliseur change en conséquence.

Ainsi, vous pouvez utiliser l'égaliseur graphique comme un outil puissant pour modifier le timbre de chaque son que vous créez avec le Promega (un peu comme un filtre passe-bande sur un synthétiseur) et obtenir la "finition" nécessaire à un son spécifique.

## Emploi de l'égaliseur graphique comme correcteur général

Les égaliseurs graphiques sont souvent employés en sonorisation professionnelle pour compenser les creux (ou bosses) indésirables à certaines fréquences dans différent types d'environnements de jeu.

Par exemple, un théâtre à haut plafond avec des murs en brique nécessitera moins d'atténuation des hautes fréquences qu'un petit salon avec moquette. Dans ce cas, l'ingénieur du son utilisera un égaliseur graphique pour établir une "courbe de correction générale" afin que tout son amplifié par le système soit traité identiquement. Ce réglage de correction devra rester le même durant toute la prestation.

Si vous voulez utiliser l'égaliseur graphique du Promega comme correcteur général, vous devez vous assurer que ses valeurs ne changeront pas chaque fois que vous changerez de PERFORMANCE. Cela s'obtient en pressant le bouton LOCK ("verrouillage").

Quand le bouton LOCK et allumé, les réglages de l'égaliseur peuvent être changés manuellement de façon normale mais ils ne seront pas affectés par la sélection d'une nouvelle mémoire PERFORMANCE. Ainsi, la section peut servir à assurer une correction générale.

# AUTRES COMMANDES

**TOUCH (Toucher)**
Le bouton TOUCH vous permet de régler la réponse du clavier du Promega en fonction de votre style de jeu grâce à ce que l'on appelle une "courbe de dynamique". Vous pouvez soit sélectionner une des trois courbes pré-programmées, soit faire votre propre réglage avec la courbe USER.

Pour accéder à la fonction TOUCH, pressez le bouton TOUCH sur la droite de la façade.

Le bouton TOUCH clignote et l'afficheur EDIT & CONTROLS présente les trois lettres du nom abrégé de la courbe de dynamique actuelle. Vous pouvez changer de courbe avec les boutons PAGE E et PAGE F. Les courbes disponibles sont:

**SFT – Toucher léger (SOFT).**
Utilisez ce réglage si vous avez un jeu léger, particulièrement si vous avez plus l'habitude des claviers de synthétiseur que de piano. Avec cette courbe, pas besoin de frapper très fort les touches pour obtenir un niveau maximal.

**NOR – Toucher normal.**
Cette courbe reproduit la réponse dynamique normale d'un piano acoustique. C'est le réglage d'usine.

**HRD – Toucher lourd (HARD)**
Cette courbe est conçue pour un interpète plus puissant. Vous l'apprécierez si vous avez l'habitude de jouer du piano avec une mécanique lourde. Avec cette courbe, il faut frapper assez fort les touches pour obtenir un niveau maximal.

**USR – Courbe programmable par l'utilisateur**
Elle offre un réglage variable qui peut être programmé en jouant pour trouver une réponse adaptée à votre style. Ce réglage varie de 1 à 100 et sa valeur actuelle est affichée en section EFFECTS. Vous pouvez la changer avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS.

Régler la valeur sur 1 vous donne un contrôle dynamique minimal. La valeur maximale, 100, vous donne un toucher très lourd, encore plus que le réglage HARD. En choisissant des niveaux entre 1 et 100, vous pouvez faire varier la courbe entre ces deux extrêmes: d'une quasi-absence de dynamique à une réponse extrêmement dure.

Quand vous avez sélectionné la courbe qui vous convient, pressez à nouveau le bouton TOUCH pour l'éteindre. Vos réglages seront mémorisés.

**LOCAL OFF (Déconnexion clavier/module de sons interne)**
Le bouton LOCAL OFF déconnecte du clavier tous les sons internes du Promega, autorisant ainsi l'instrument à servir de clavier de commande muet pour des sources sonores externes.

Cette fonction est conçue pour régler la totalité de l'instrument en mode Local Off. Si seulement certaines sections doivent être réglées en mode Local Off, veuillez lire le paragraphe NOTE: Local On/Off par section dans la description de PCH (changement de programme) au chapitre MIDI.

**DEMO (Démonstration)**
Chaque section est pré-programmée avec sa propre démonstration conçue pour mettre en valeur les sons de cette section. Si vous pressez le bouton DEMO, le bouton ON/OFF de chaque section clignote. Pressez le bouton ON/OFF clignotant de la section dont vous désirez entendre le morceau.

Pour stopper le morceau, pressez à nouveau le bouton ON/OFF de la section ou le bouton DEMO pour l'éteindre.

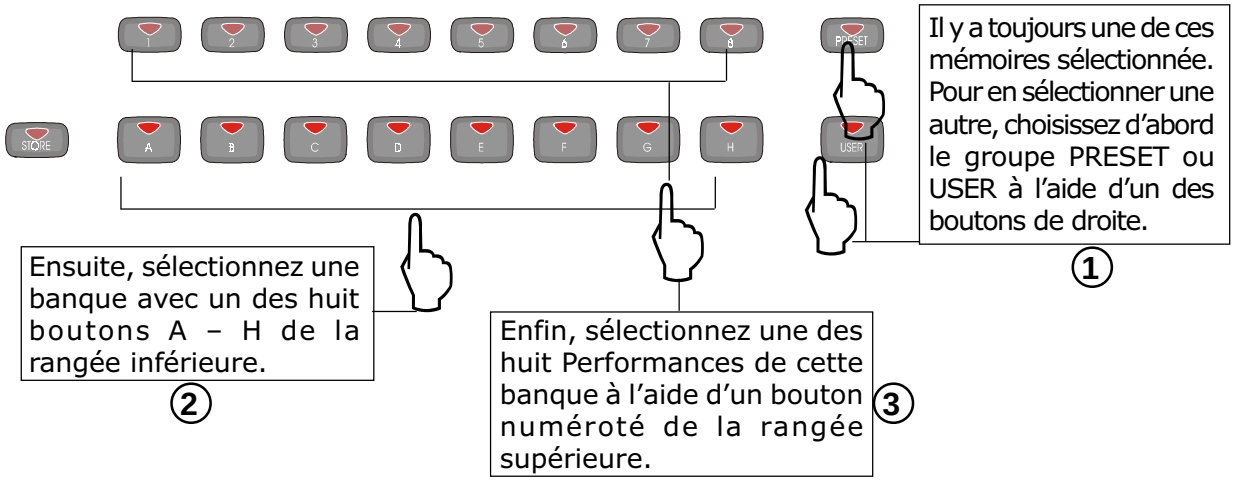
Presser à tout moment DEMO annulera le mode de démonstration et ramènera l'instrument en fonctionnement normal.

# MEMOIRES (PERFORMANCES)

Le **Promega** offre 128 mémoires ou Performances divisées en deux groupes de 64: PRESET et USER.

Les 64 mémoires PRESET ont été créées en usine et ne peuvent pas être changées. Elle servent à présenter quelques-unes des meilleures combinaisons de sons possibles.

Les 64 mémoires USER vous sont réservées pour stocker vos combinaisons de sons favorites. Si vous le voulez, vous pouvez sélectionner une des mémoires PRESET, modifer ses réglages et stocker le résultat dans une mémoire USER.


1 2 3 4 5 6 7 8
STORE
A B C D E F G H
PRESET
USER
Il y a toujours une de ces mémoires sélectionnée. Pour en sélectionner une autre, choisissez d'abord le groupe PRESET ou USER à l'aide d'un des boutons de droite.
1
Ensuite, sélectionnez une banque avec un des huit boutons A – H de la rangée inférieure.
2
Enfin, sélectionnez une des huit Performances de cette banque à l'aide d'un bouton numéroté de la rangée supérieure.
3

A ce point, tous les réglages du **Promega** changeront selon ce qui a été stocké dans la mémoire sélectionnée.

Bien que la dernière mémoire sélectionnée reste choisie, vous êtes libre de changer les réglages de la façade comme vous le voulez. Pour retrouver les réglages de la Performance actuelle, sélectionnez-la à nouveau (vous devez juste presser le bouton de numéro qui est déjà allumé).

Une fois que vous êtes dans une banque de Performances (par exemple la banque A), vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des huit Performances de cette banque en ne pressant que le bouton de numéro de la rangée supérieure. Pas besoin de re-sélectionner la banque.

En plus des réglages de l'instrument et de l'effet, chaque Performance a aussi un nom apparaissant dans l'afficheur LCD du côté gauche de la façade.

Quand vous mémorisez vos propres Performances, vous pouvez aussi leur donner un nom approprié.

*Note: pour retrouver les mémoires (Performances) USER d'usine, allumez l'instrument en tenant enfoncé le bouton STORE.*

# Mémorisation d'une nouvelle Performance

Chaque fois que vous trouvez une combinaison de sons qui vous plaît, vous pouvez la stocker dans une mémoire USER. Pressez d'abord STORE.

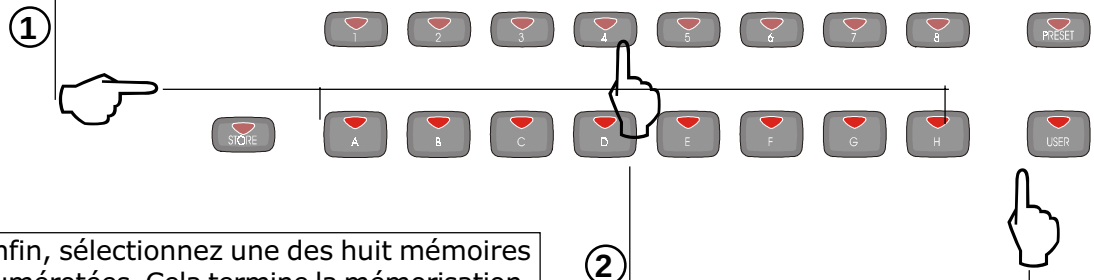
A ce point, vous pouvez saisir un nom. Si vous ne le voulez pas, vous pouvez simplement passer à l'étape suivante. Si vous voulez donner un nom à votre mémoire (Performance), utilisez les touches du clavier pour le saisir. Dans ce mode, le clavier est divisé en caractères alphabétiques sur les touches blanches de *la2* à *mi6*, les caractères numériques sur les touches noires de *do#5* à *la#6*; et les touches de commandes spéciales de *ré2* à *sol2*. Elles sont décrites ci-dessous.

***ré2*: Sélecteur majuscule/minuscule**
***ré#2*: Insertion/Remplacement**
***mi2*: Espace**
***fa2*: Suppression**
***sol2*: Retour en arrière**

Saisissez simplement le nom voulu avec les touches du clavier. Après la saisie de chaque caractère, le curseur passe à la position suivante. En cas d'erreur, pressez la touche de retour en arrière (*sol2*) pour revenir au caractère précédent.

En ligne supérieure de l'afficheur LCD, du côté droit, vous pouvez voir le statut des paramètres Majuscule ("u")/Minuscule ("l") et Insertion ("i")/Remplacement ("o"). Pour changer le statut d'un de ces réglages, pressez la touche Ré2 pour Majuscule/Minuscule et Ré#2 pour Insertion/Remplacement.

Une fois finie la saisie du nom de votre Performance, vous devez choisir la banque où vous la stockerez. Pressez un des huit boutons de banque (marqués A-H).




Enfin, sélectionnez une des huit mémoires numérotées. Cela termine la mémorisation.

Votre Performance est maintenant dans l'emplacement choisi. Rappelez-vous que pour la rappeler dans le futur, vous devez être dans le groupe USER et pas le groupe PRESET.

# MOLETTES PITCH BEND ET MODULATION

Les molettes PITCH et MODULATION peuvent agir sur les sons internes du Promega et/ou sur tout appareil MIDI qui lui est connecté. Les deux molettes peuvent aussi être re-programmées pour avoir d'autres fonctions.

## PITCH BEND

Cette molette sert à "infléchir" la hauteur d'un son pour reproduire, par exemple, une corde tirée sur une basse ou le glissé d'une note dans une section de cuivres.

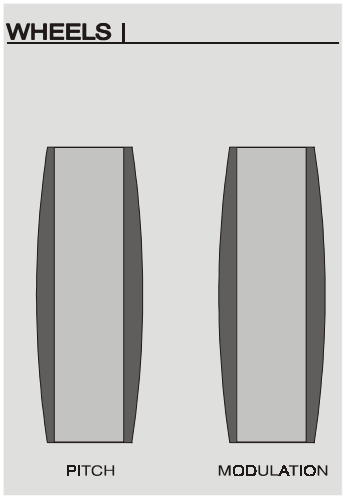
La plage d'action pré-réglée de la molette PITCH BEND est de +/- 2 demi-tons. Cela signifie que la variation maximale de hauteur sera de 2 demi-tons vers le haut quand la molette est poussée vers l'avant et de 2 demi-tons vers le bas quand la molette est tirée vers l'arrière.

Pour changer cette valeur de variation par demi-ton, pressez le bouton CONTR. en section EDIT & CONTROLS et sélectionnez la fonction "PIT" avec les boutons Page FE.

**NOTE: S'il n'y a pas de pédale connectée, "PIT" sera la première fonction visible.**

L'écran LCD affichera le réglage actuel de la molette PITCH. Utilisez les boutons MASTER TRANSPOSE *b* et # pour diminuer ou augmenter la plage de variation.

En même temps, vous pouvez voir quelles sections sont affectées par les mouvements de la molette PITCH. Chaque section montre son affectation par la molette PITCH (ON ou OFF). Vous pouvez changer ce réglage avec le curseur LEVEL de chaque section.




La molette PITCH peut aussi être re-programmée pour avoir une autre fonction. Dans l'écran de la section EFFECTS, vous verrez la fonction actuelle de la molette. Avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS, vous pouvez lui choisir une autre fonction parmi les suivantes:

**Pb** – Pitch Bend (fonction d'origine par défaut)
**PAN** – Panoramique ou balance stéréo
**UAH** – Commande de wah-wah (n'agit que si l'effet WAH est bien réglé)
**FLT** – Commande du filtre

## MODULATION

La molette de MODULATION sert normalement à appliquer au son un effet de mouvement (en général vibrato ou tremolo). Cela vous permet d'appliquer le même type de vibrato qu'un instrumentiste (cordes ou cuivres) qui laisse le son jouer normalement une seconde ou deux puis ajoute une quantité croissante de vibrato quand la note se maintient. Cela s'obtient en montant lentement la molette depuis sa position zéro (la position zéro est celle occupée par la molette tirée à fond vers vous).

Quand elle ne sert pas, la molette doit être ramenée en position zéro. Si vous constatez qu'un son contient un effet vibrato ou tremolo alors que PRO EFX est désactivé, c'est sans doute que la molette Modulation est sur une position autre que zéro. La ramener à fond vers vous solutionnera le problème.

La molette Modulation peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument et peut aussi être re-programmée pour avoir une fonction différente.

Pour changer les réglages de la molette Modulation, pressez le bouton CONTR. en section EDIT & CONTROLS et sélectionnez la fonction "MOD" avec les boutons Page FE.

Vous pouvez maintenant voir quelles sections sont affectées par les mouvements de la molette MODULATION. Chaque section montre son affectation (ON ou OFF). Vous pouvez changer ce réglage avec le curseur LEVEL de chaque section.

Avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS, vous pouvez lui choisir une autre fonction. L'écran de la section EFFECTS affiche sa fonction actuelle. Pour une description de toutes les fonctions disponibles, voir le tableau "PEDALE CONTINUE et MOLETTE MODULATION" dans la section COMMANDES de ce manuel.

# Section 4

# Les effets

"Cette section explique comment exploiter les deux processeurs d'effet - REVERB et PRO EFX"

La section EFFECTS du **Promega2** contient deux processeurs d'effets indépendants qui peuvent être appliqués avec des intensités diffférentes à chaque section de l'instrument.
Bien que chaque processeur d'effet ait ses propres commandes indépendantes, les deux sections partagent un même affichage. Chaque section offre les commandes suivantes:

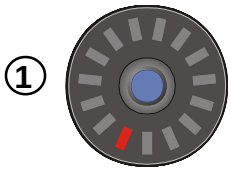
Un **V-POT** pour sélectionner le type d'effet.
Une commande **DEPTH** (intensité) générale.
Deux paramètres.
Un bouton **SEND** (envoi à l'effet).

Chaque effet a été pré-programmé en usine avec des réglages appropriés à la plupart des applications. Très souvent, vous n'aurez pas à régler de paramètre pour que l'effet soit exploitable.

## Ajouter un effet à un son

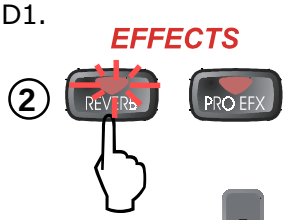
Il y a trois étapes simples à suivre pour ajouter un effet à un

1. Sélectionnez l'effet désiré.
2. Affectez la section sonore à cet effet.
3. Réglez l'intensité de l'effet.



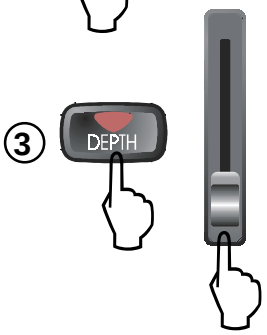

Par exemple, pour ajouter une reverb CHURCH (Eglise) au son ST.GRAND1.

1. Avec le V-POT REVERB, sélectionnez l'effet CHURCH.
2. Affectez la section PIANOS à la reverb en pressant le bouton REVERB de cette section.
3. Pressez le bouton REVERB DEPTH et utilisez le curseur LEVEL de la section EFFECTS pour régler l'intensité de l'effet.




Un autre exemple: ajouter l'effet CHORUS au son STRING1 sound.

1. Avec le V-POT PRO-EFX, sélectionnez l'effet CHORUS.
2. Affectez la section ORCHESTRA/PAD à l'effet PRO EFX en pressant le bouton PRO EFX de cette section.
3. Pressez le bouton PRO EFX DEPTH et utilisez le curseur LEVEL de la section EFFECTS pour régler l'intensité de l'effet.




## Emploi du même effet sur plusieurs sons

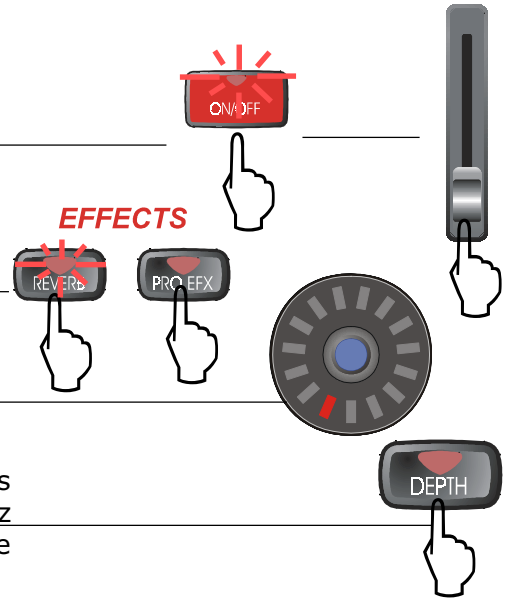
Quand un effet est appliqué à plus d'un son, la fonction SEND (envoi) vous permet de régler une intensité d'effet différente pour chaque son.

*Par exemple:*

① Activez chaque section de l'instrument et réglez son volume pour qu'on l'entende bien.

② Dans chaque section, allumez le bouton REVERB et éteignez le bouton PRO EFX.

③ Utilisez le V-POT REVERB pour sélectionner l'effet STADIUM (Stade).

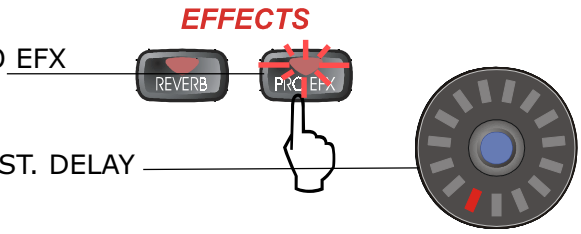



Vous devriez entendre un fort effet reverb sur tous les sons (sinon, pressez le bouton REVERB DEPTH et montez le curseur LEVEL de la section EFFECTS jusqu'à ce que l'effet soit plus prononcé).

Pressez maintenant le bouton REVERB SEND (il commence à clignoter). Vous noterez que l'afficheur de chaque section a changé. Chaque section indique à présent combien de reverb s'applique à chacune. Réglez la valeur de chaque section à zéro avec les curseurs LEVEL correspondants. Vous n'entendrez plus de reverb du tout.

Essayez différents niveaux de reverb pour chaque section. Quand vous avez fini, éteignez le bouton REVERB SEND pour qu'il cesse de clignoter. Cela ramène l'instrument en mode normal.

Poussons cet exemple encore plus loin en ajoutant un delay de la section PRO EFX.




① Dans chaque section, allumez le bouton PRO EFX

② Avec le V-POT PRO EFX, sélectionnez l'effet ST. DELAY

Vous devriez maintenant entendre l'effet delay dans chaque section. A nouveau, pour augmenter l'intensité globale de l'effet, pressez le bouton PRO EFX DEPTH et montez le curseur LEVEL de la section EFFECTS.

Pressez à présent PRO EFX SEND qui commence à clignoter et chaque section vous indique combien de cet effet lui est appliqué. Vous pouvez changer ces valeurs avec le curseur LEVEL de chaque section.

Pour régler ainsi plusieurs effets, vous pouvez directement passer de REVERB SEND à PRO EFX SEND sans ressortir à chaque fois. Alors que le bouton PRO EFX SEND clignote, pressez REVERB SEND et vous revenez instantanément au réglage des niveaux de reverb.

Que l'instrument soit en mode REVERB SEND ou PRO EFX SEND, les curseurs LEVEL règlent la quantité individuelle d'effet pour chaque section et le curseur LEVEL de la section EFFECTS continue de fonctionner comme commande d'intensité générale (MASTER DEPTH) de l'effet.

## Activation et désactivation des effets

Quelquefois, vous devez temporairement couper un des processeurs d'effet pour mieux entendre l'autre. Par exemple, voici deux méthodes différentes pour temporairement désactiver l'effet REVERB.

**Méthode 1**. Eteignez le bouton REVERB dans chaque section.
**Méthode 2**. Pressez le bouton REVERB DEPTH et ramenez son niveau à zéro avec le curseur LEVEL.

La méthode 2 est un peu plus rapide, mais nécessite que vous mémorisiez la valeur d'intensité (Depth) pour ensuite ramener les effets à leur condition précédente.

**Paramètres**
Chacun des 30 effets du Promega offre deux paramètres réglables par l'utilisateur qui vous permettent d'affiner avec précision l'effet selon vos besoins.

**SECTION REVERB**
En section REVERB, ces deux paramètres s'appellent TIME (durée de reverb ) et DELAY (pré-retard). Quel que soit l'effet reverb sélectionné, ces deux paramètres sont toujours disponibles pour être réglés.

**TIME** (Durée de reverb)
Quand le bouton TIME est pressé, l'écran de la section EFFECTS affiche la durée actuelle de reverb. Cette valeur se règle avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS.

Régler la durée de reverb augmentera ou diminuera la durée totale de la reverb actuelle. Plus haute est la valeur et plus longtemps il faudra à la reverb pour disparaître.

**DELAY (Pré-retard)**
Quand le bouton DELAY est pressé, l'écran de la section EFFECTS affiche le pré-retard actuel. Cette valeur se règle avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS.

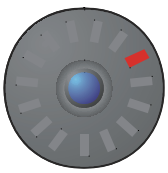
Le DELAY insère un petit laps de temps entre le son source (une touche pressée) et la sortie de la reverb qui en résulte. Régler la valeur de pré-retard (DELAY) change la longueur de cet espace. Le but du pré-retard est de "nettoyer" le son réverbéré obtenu pour que les sons d'origine se distinguent clairement durant une fraction de seconde avant que l'effet reverb n'entre en jeu.

**SECTION PRO-EFX**
Contrairement à la section REVERB, la section PRO-EFX n'a pas de noms précis pour ses deux paramètres réglables. Ils se nomment simplement PARAM 1 et PARAM 2. Quand vous sélectionnez un nouvel effet PRO EFX avec le V-POT, la fonction de PARAM 1 et PARAM 2 change en conséquence. Cela permet une souplesse maximale des effets de cette section sans nécessiter de trop nombreux boutons.

Par exemple, quand vous utilisez un effet qui contient un mouvement ou une "modulation" (tel qu'un CHORUS, ou PHASER), il est très important d'exercer un contrôle sur la vitesse de ce mouvement (habituellement nommée FREQUENCE DE MODULATION). Toutefois, certains effets n'ont pas de modulation (tels que COMPRESSOR ou LOUDNESS), aussi une commande dédiée à la vitesse n'aurait pas de fonction si ces effets étaient sélectionnés.
*Voici une liste des fonctions de PARAM 1 et PARAM 2 pour chaque effet.*

| Nom de l'effet | Fonction de Param 1 | Fonction de Param 2 |
|---|---|---|
| CHORUS1 | Fréquence de modulation | Ampl. de modulation |
| CHORUS2 | Fréquence de modulation | Ampl. de modulation |
| FLANGER | Fréquence de modulation | Qté de ré-injection |
| WAH | Fréquence de modulation | Phase |
| PHASER | Fréquence de modulation | Qté de ré-injection |
| TREMOLO | Fréquence de modulation | Phase |
| COMPRESSOR | Seuil | Rapport de compression |
| LOUDNESS | Seuil | Rapport de volume |
| EXCITER | Pré-Gain | Image stéréo |
| STEREO DELAY | Temps de retard | Qté de ré-injection |
| DELAY | Temps de retard | Qté de ré-injection |
| CHORUS / DELAY | Fréq. de mod. du Chorus | Temps de retard |
| CHORUS / EXCITER | Fréq. de mod. du Chorus | K-pre |
| CHORUS / TREMOLO | Fréq. de mod. du Chorus | Fréq. de mod. du Tremolo |
| CHORUS / FLANGER | Fréq. de mod. du Chorus | Fréq. de mod. du Flanger |

# Mémorisation des changements de paramètres



Quand vous changez d'effet REVERB ou PRO EFX avec le V-POT dans l'une des sections, les deux paramètres réglables de l'effet reviennent aux valeurs d'usine.

Par exemple, disons que vous avez sélectionné FLANGER en section PRO EFX et changé les valeurs de PARAM 1 et PARAM 2. Si vous changez temporairement d'effet, (par ex. TREMOLO) puis revenez au FLANGER, les valeurs de PARAM1 et PARAM2 ne seront plus celles que vous aviez réglées mais les valeurs pré-programmées en usine. Cela permet que l'effet sonne "correctement' quand il est sélectionné.

Les sections d'effet n'ont pas elles-mêmes de mémoires pour conserver vos réglages. Si vous avez modifié les paramètres d'un effet dans une des sections et désirez mémoriser ces changements, vous devez enregistrer toute la combinaison sonore dans une des mémoires PERFORMANCE.

# Section 5

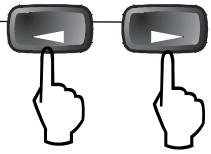
# Edition du son

"Cette section explique les fonctions accessibles par le bouton  SOUND de la section EDIT & CONTROLS".

Le bouton **SOUND** vous permet de faire des réglages pour les sons de chacune des quatre sections.

Pour accéder aux fonctions SOUND, pressez le bouton SOUND. en section EDIT & CONTROLS.

Le bouton SOUND commence à clignoter et l'écran EDIT & CONTROLS affiche "FLT". C'est la première page du menu d'édition sonore (EDIT SOUND).



Vous pouvez changer de page avec le bouton PAGE E ou revenir aux pages précédentes avec le bouton PAGE F.

Le nom de chaque page s'affiche en écran EDIT & CONTROLS et une description de chaque page suit:

**FLT** – **Filtre passe-bas**
Cette commande vous permet de régler la brillance de chaque section à l'aide d'un filtre dynamique. Vous pouvez utiliser le curseur LEVEL de chaque section pour rendre le son plus brillant ou plus feutré. Pour écouter dans chaque section les sons tels que conçus originellement par le fabricant, réglez le curseur en position centrale (valeur zéro).

**PAN** – **Commande de panoramique**
Cette commande vous permet de régler la position panoramique stéréo pour chaque section. Vous pouvez utiliser le curseur LEVEL de chaque section pour placer le son plus sur le canal gauche ou droit. Pour placer le son au centre du champ stéréo, réglez le curseur en position centrale (valeur zéro).

*NOTE: Cette commande n'agira pas sur une section affectée uniquement aux sorties AUX OUT 1 ou 2. Voir la description du paramètre OUT en section COMMANDES pour plus d'informations.*

# Section 6

# Edition MIDI

"Cette section explique les fonctions accessibles par le bouton MIDI de la section EDIT & CONTROLS".

# MIDI

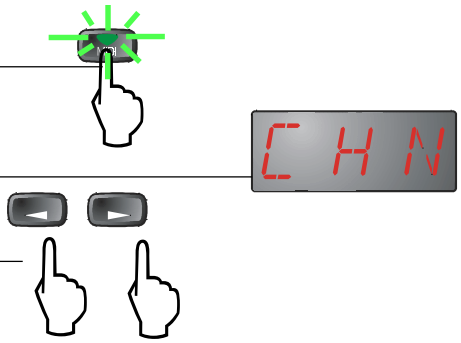
En plus d'être un instrument complet, le **Promega** peut servir de puissant clavier de commande MIDI à 4 zones. Chaque section agit comme une "zone" MIDI pilotant indépendamment tout appareil MIDI externe.

Alors que les sections sonores du **Promega** servent normalement à gérer les sources de sons internes de l'instrument, chaque section peut aussi se voir affecter ses propres canal MIDI, changement de programme et valeurs MSB (octet de poids fort) et LSB (octet de poids faible) de sélection de banque.

Le commutateur ON/OFF de chaque section sert à commuter l'activité MIDI de cette section. Par conséquent, mixer ensemble plusieurs sons sur un appareil MIDI externe est aussi simple que de mettre en service plusieurs sections.

Pour accéder aux fonctions MIDI, pressez le bouton MIDI en section EDIT & CONTROLS.

Le bouton MIDI commence à clignoter et l'écran EDIT & CONTROLS affiche "CHN". C'est la première page du menu d'édition MIDI (EDIT MIDI). Vous pouvez changer de page avec le bouton PAGE E ou revenir aux pages précédentes avec le bouton PAGE F.




Les noms des pages sont affichés en écran EDIT & CONTROLS et voici leur description:

**CHN – Sélection de canal MIDI**
Dans cette page, le curseur LEVEL de chaque section sélectionne le canal MIDI employé par la section parmi les 16 canaux MIDI disponibles.

Si une section ne doit pas envoyer de données MIDI du tout (par exemple, si vous voulez qu'une section particulière ne fasse jouer que les sons internes et n'interfère pas avec les autres données MIDI émises), vous pouvez abaisser son curseur LEVEL en position minimale. L'écran de la section affiche alors OFF et aucune donnée MIDI n'est transmise depuis cette section.

**PCH – Changement de programme**
Dans cette page, vous pouvez sélectionner à distance les sons ("programmes" en langage MIDI) de l'instrument MIDI externe que chaque section fera jouer. Le curseur LEVEL de chaque section sert à sélectionner n'importe quel numéro de programme entre 0 et 127. De plus, pour une plus grande précision de sélection, les boutons OCTAVE +/- de chaque section servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur.

Au début du MIDI, la plupart des instruments n'offraient pas plus de 128 sons aussi les changements de programme standard ne donnaient-ils accès qu'à 128 programmes. Les équipements MIDI actuels offrent, eux, des centaines voire des milliers de sons différents. Dans ce cas, les sons s'organisent en banques, chaque banque pouvant contenir un maximum de 128 sons.

Quand vous choisissez une valeur de changement de programme avec le curseur LEVEL d'une section, cela sélectionne le son correspondant dans la banque actuellement utilisée par l'instrument externe. Vous pouvez changer de banque avec les fonctions BKM et BKL des deux pages suivantes de l'édition MIDI. Référez-vous au manuel de votre appareil externe pour plus d'informations sur l'organisation des banques de sons.

*NOTE: Local on/off par section: dans ce mode, il y a deux façons différentes de sélectionner les 15 premiers sons (Programmes 0 – 14) sur votre appareil MIDI externe. Vous pouvez employer le V-POT ou le curseur LEVEL de la section. Si vous employez le V-POT, le son interne de la section restera audible (mode dit "Local ON"). Si vous employez le curseur, le moteur sonore interne sera coupé (mode dit "Local OFF"). Dans ce cas, vous noterez que le pointeur rouge du V-POT de la section disparaît et cela même après sortie du menu d'édition MIDI. L'absence de pointeur rouge dans le V-POT d'une section* ***indique que cette section a été réglée en LOCAL OFF pour ne déclencher que des sons externes.***

**BKM – MSB (octet de poids fort) de sélection de banque (Commande MIDI 0)**
Pour la majorité des appareils MIDI, c'est le numéro utilisé pour sélectionner la banque dans laquelle seront sélectionnés les programmes. Dans cette page, le curseur LEVEL de chaque section sélectionne n'importe quelle valeur MSB de banque entre 0 et 127. De plus, pour une plus grande précision de sélection, les boutons OCTAVE +/- de chaque section servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur. Référez-vous au manuel de votre appareil externe pour plus d'informations sur l'organisation de ses banques de sons. Cette valeur, si elle est nécessaire, sera nommée MSB de sélection de banque ou CC MIDI 0.

**BKL – LSB (octet de poids faible) de sélection de banque (Commande MIDI 32)**
Certains appareils MIDI utilisent une combinaison de valeurs MSB et LSB de sélection de banque pour déterminer la banque où se fera la sélection de programme. Dans cette page, le curseur LEVEL de chaque section sélectionne n'importe quelle valeur LSB de banque entre 0 et 127. De plus, pour une plus grande précision de sélection, les boutons OCTAVE +/- de chaque section servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur. Référez-vous au manuel de votre appareil externe pour plus d'informations sur l'organisation de ses banques de sons. Cette valeur, si elle est nécessaire, sera nommée LSB de sélection de banque ou CC MIDI 32.

**COM – Canal MIDI commun**
Cette page sert à régler le CANAL MIDI COMMUN. Le curseur et l'écran de la section EFFECTS servent à cette sélection. Pour désactiver le canal commun, abaissez le curseur LEVEL de la section EFFECTS en position minimale, ce qui sélectionne OFF.

Le CANAL MIDI COMMUN sert à commander par MIDI certaines fonctions générales du Promega qui ne sont pas accessibles par messages MIDI conventionnels.

Par exemple:
Un message de changement de programme reçu sur le CANAL MIDI COMMUN sélectionnera une des mémoires PERFORMANCE. Les règles suivantes s'appliquent:

| |
|---|
| Les programmes 0 à 7 sélectionnent les mémoires PRESET A1 à A8 |
| Les programmes 8 à 15 sélectionnent les mémoires PRESET B1 à B8 |
| Les programmes 16 à 23 sélectionnent les mémoires PRESET C1 à C8 |
| Les programmes 24 à 31 sélectionnent les mémoires PRESET D1 à D8 |
| Les programmes 32 à 39 sélectionnent les mémoires PRESET E1 à E8 |
| Les programmes 40 à 47 sélectionnent les mémoires PRESET F1 à F8 |
| Les programmes 48 à 55 sélectionnent les mémoires PRESET G1 à G8 |
| Les programmes 56 à 63 sélectionnent les mémoires PRESET H1 à H8 |
| Les programmes 64 à 71 sélectionnent les mémoires USER A1 à A8 |
| Les programmes 72 à 79 sélectionnent les mémoires USER B1 à B8 |
| Les programmes 80 à 87 sélectionnent les mémoires USER C1 à C8 |
| Les programmes 88 à 95 sélectionnent les mémoires USER D1 à D8 |
| Les programmes 96 à 103 sélectionnent les mémoires USER E1 à E8 |
| Les programmes 104 à 111 sélectionnent les mémoires USER F1 à F8 |
| Les programmes 112 à 119 sélectionnent les mémoires USER G1 à G8 |
| Les programmes 120 à 127 sélectionnent les mémoires USER H1 à H8 |

Un message de volume (commande MIDI 7) reçue sur le CANAL MIDI COMMUN sera interprété comme un message de VOLUME GENERAL (MASTER).

**MID – MODE MIDI**
Le Promega a deux modes de fonctionnement MIDI différents nommés GLOBAL et MULTIPLE. Quand cette page est sélectionnée (l'écran EDIT & CONTROLS affiche 'MID"), vous pouvez alterner entre ces deux modes avec les boutons 1 et 2 de la section PERFORMANCE MEMORIES.

Le bouton 1 sélectionne le mode GLOBAL et le bouton 2 le mode MULTIPLE. Le mode actuellement sélectionné est indiqué par le bouton dont la diode est allumée fixement (non clignotante).

**MODE GLOBAL:** Dans ce mode, les réglages MIDI demeurent quelle que soit la mémoire PERFORMANCE sélectionnée. Cela permet à l'instrument d'être configuré pour des applications MIDI simples dans lesquelles les mêmes réglages MIDI sont constamment nécessaires.

**MODE MULTIPLE**: Dans ce mode, les réglages MIDI peuvent être différents pour chaque PERFORMANCE. Chaque fois que les réglages MIDI sont changés et que le résultat est mémorisé dans une PERFORMANCE, ces changements ne seront utilisés que si cette PERFORMANCE particulière est sélectionnée. Cela permet au Promega d'être employé comme un puissant clavier de commande MIDI programmable.

**DMP – TRANSFERT DE DONNES PAR MIDI (DUMP)**
La mémoire interne du Promega (PERFORMANCES USER) peut être envoyée par MIDI à un enregistreur de données, séquenceur ou autre type de programme de stockage de SysEx. Ainsi, vous pouvez conserver des copies de vos données ou stocker des jeux multiples de données sur un support externe.

Pour faire un transfert MIDI (dump) dans une unité de stockage, connectez d'abord le Promega en boucle MIDI avec cette unité (MIDI OUT vers MIDI IN et MIDI IN vers MIDI OUT). Comme le transfert MIDI utilise le protocole SysEx MIDI, il n'est pas nécessaire de régler les canaux MIDI ni sur le Promega ni sur votre ordinateur ou unité de stockage.

Ensuite, depuis cet écran DMP, pressez le bouton STORE pour lancer le transfert. L'écran LCD affichera la progression du transfert des données. Quand vous voyez le message DUMP EXECUTED SUCCESSFULLY, vos données ont été transférées. A cet instant, si vous utilisez un enregistreur de données, sauvegardez les données sur une disquette vierge; si vous utilisez un ordinateur, sauvegardez le fichier employé.

Si vous voyez le message DUMP EXECUTED UNSUCCESSFULLY, c'est que la transmission de données a été interrompue d'une façon ou d'une autre. Cela peut être dû à des réglages MIDI incorrects dans votre logiciel, à une interface MIDI mal configurée dans votre ordinateur ou simplement à un câble MIDI défectueux. Vérifiez d'abord tous les réglages et câbles. Assurez-vous qu'aucun autre programme n'est lancé sur votre ordinateur et, si nécessaire, relancez l'ordinateur et le logiciel de transfert (dump). Si les problèmes persistent, ré-installez votre interface MIDI et lancez le logiciel de diagnostic éventuellement fourni avec elle.

Pour renvoyer au Promega un fichier ainsi transféré, connectez simplement les deux câbles MIDI selon la boucle déjà décrite et lancez la transmission sur votre unité de stockage. Le Promega reçoit ces données de façon "invisible" aussi ne verrez-vous aucun changement dans les écrans de l'instrument ni dans le son. Les nouvelles données seront disponibles dès que vous sélectionnerez une nouvelle PERFORMANCE USER.

# Section 7

# Edition des commandes

*"Cette section explique les fonctions accessibles par le bouton CONTR. en section EDIT & CONTROLS".*

# COMMANDES

Les fonctions du menu CONTROL (CONTR.) vous permettent de configurer le Promega selon vos besoins. Ici, vous pouvez configurer les pédales, molettes, sorties audio et accéder à d'autres fonctions puissantes telles que le tempérament personnalisé et le transfert MIDI (Dump).

Pour accéder aux fonctions CONTROL, pressez le bouton CONTR. en section EDIT & CONTROLS.

Le bouton CONTR. commence à clignoter et l'écran EDIT & CONTROLS affiche "DAM". C'est la première page du menu CONTROL. Vous pouvez changer de page avec le bouton PAGE E ou revenir aux pages précédentes avec le bouton PAGE F.

Le nom de chaque page apparaît en écran EDIT & CONTROLS et voici une description de chaque page:

**DAM: Affectation de pédale de sustain (Damper)**
*NOTE: Si aucune pédale n'est connectée en prise DAMPER, vous ne verrez pas cette option.* La pédale connectée à la prise DAMPER de la face arrière peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument. Dans cette page, vous noterez que les écrans de chaque section indiquent si la pédale y est affectée (ON) ou non (OFF). Ce réglage se change avec le curseur LEVEL de chaque section; montez-le pour un réglage ON et descendez-le pour un réglage OFF.

**PD1 – Affectation de la Pédale 1**
*NOTE: Si aucune pédale n'est connectée en prise PEDAL 1, vous ne verrez pas cette option.* La pédale connectée à la prise PEDAL 1 de la face arrière peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument. Dans cette page, vous noterez que les écrans de chaque section indiquent si la pédale y est affectée (ON) ou non (OFF). Ce réglage se change avec le curseur LEVEL de chaque section; montez-le pour un réglage ON et descendez-le pour un réglage OFF. Voir le chapitre TYPES ET REGLAGES DE PEDALES pour connaître les fonctions de pédales.

**PD2 – Affectation de la Pédale 2**
*NOTE: Si aucune pédale n'est connectée en prise PEDAL 2, vous ne verrez pas cette option.* La pédale connectée à la prise PEDAL 2 de la face arrière peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument. Dans cette page, vous noterez que les écrans de chaque section indiquent si la pédale y est affectée (ON) ou non (OFF). Ce réglage se change avec le curseur LEVEL de chaque section; montez-le pour un réglage ON et descendez-le pour un réglage OFF. Voir le chapitre TYPES ET REGLAGES DE PEDALES pour connaître les fonctions de pédales.

# TYPES ET REGLAGES DE PEDALES

Le **Promega** utilise la technologie exclusive de DETECTION AUTOMATIQUE DE PEDALE de Generalmusic pour simplifier autant que possible la configuration de différents types de pédales.

Chacun des connecteurs DAMPER, PEDAL1 et PEDAL2 de la face arrière permet de connecter soit une PEDALE COMMUTATEUR (type pédale de sustain) soit une PEDALE CONTINUE (type pédale de volume).

Quand vous insérez une pédale dans une de ces prises, le Promega détecte automatiquement le type de la pédale et configure le menu CONTROL en conséquence. Si aucune pédale n'est connectée, vous ne verrez aucune des options DAM, PD1 ou PD2 décrites ci-dessus. Si vous ne connectez qu'une pédale de sustain (Damper), vous ne verrez que l'option DAM. Si vous connectez quelque chose aux prises DAMPER et PEDAL 1, alors vous verrez les deux options DAM et PD1. Si vous connectez trois pédales, vous verrez les trois options. Les système est conçu intelligemment pour que, si vous n'utilisez qu'une pédale, vous n'ayez pas à parcourir des menus correspondant à deux autres pédales que vous n'avez pas.

En plus de déterminer combien de pédales sont connectées, le système peut aussi détecter leur type. Il existe d'ordinaire trois types de pédale différents.

TYPE 1: Pédale commutateur avec contact à la fermeture.
TYPE 2: Pédale commutateur avec contact à l'ouverture.
TYPE 3. Pédale continue ou de "type volume".

D'autres instruments offrent un menu indépendant dans lequel vous devez indiquer au système quel type de pédale a été connecté. Avec le Promega, vous n'avez rien à indiquer au système car l'instrument effectue la détection pour vous.

Une fois que l'instrument a identifié le type des pédales connectées, il configure le menu CONTROL avec les options appropriées à chaque pédale. Par exemple, si vous avez connecté une pédale commutateur à une des prises pour pédale, vous ne pouvez pas l'employer pour piloter le volume aussi l'option "VOLUME" est-elle inutile pour cette pédale. De même, si vous branchez une pédale continue, elle ne permettra pas de changer de Performance aussi cette option n'a-t-elle pas besoin d'être offerte.

Quand vous sélectionnez DAM, PD1 ou PD2, l'écran de la section EFFECTS affiche la fonction actuelle de cette pédale. Référez-vous aux tableaux ci-dessous pour interpréter les abréviations à trois lettres employées pour chaque fonction. Vous pouvez changer de fonction avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS. De plus, pour une meilleure précision de sélection, les boutons TUNING +/- servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur.

**LES TABLEAUX SUIVANTS DONNENT LES OPTIONS DISPONIBLES POUR CHAQUE TYPE DE PEDALE.**

| PEDALE COMMUTATEUR (quel que soit le type) | | |
|---|---|---|
| **FONCTION** | **AFFICHAGE** | **DESCRIPTION** |
| Section On/Off | SEC | Commute on ou off la section affectée |
| Performance - | Pdn | Sélectionne la Performance de numéro antérieur à celui de celle actuellement sélectionnée |
| Performance + | PuP | Sélectionne la Performance de numéro postérieur à celui de celle sélectionnée |
| Sourdine | SOF | Fonctionne comme une pédale de sourdine |
| Sostenuto | SOS | Fonctionne comme une pédale tonale |

| PEDALE CONTINUE ET MOLETTE DE MODULATION | | |
|---|---|---|
| **FONCTION** | **AFFICHAGE** | **DESCRIPTION** |
| Volume | vOL | Volume de la section interne |
| Expression | Epn | Expression de la section interne |
| Filtre | FIL | Filtre de la section interne |
| Panoramique | PAn | Panoramique de la section interne |
| Wah-Wah | UHA | Commande au pied en temps réel de l'effet WAH |
| Commandes MIDI 119 – 0* | 119-0, (l'affichage donne chaque numéro) ** | Commandes MIDI continues de 119 à 0. La commande sera envoyée par MIDI OUT sur le canal associé à chaque section affectée. |

* La famille des commandes MIDI continues est un jeu standard de commandes qui peuvent servir à piloter à distance divers paramètres d'autres synthétiseurs et modules de sons. Seuls certains numéros de commande agissent sur un appareil donné. Référez-vous au TABLEAU D'EQUIPEMENT MIDI de votre synthétiseur ou module de sons pour voir quelles commandes sont reconnues.

**Tous les numéros de 119 à zéro ne sont pas affichés. Certaines commandes MIDI continues ne sont pas disponibles ici. Les numéros non affichés sont des fonctions on/off utilisées pour piloter des paramètres ne nécessitant pas de variation continue de pédale (telle la commande 64, Sustain). Ces fonctions seront disponibles si vous branchez une pédale commutateur à la place d'une pédale continue. Voir à la fin de ce manuel la liste de toutes les commandes MIDI continues et leur fonction.

**PIT – Affectation de la molette de Pitch Bend**
La molette de Pitch Bend à l'extrême gauche de la façade peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument. Dans cette page, vous noterez que les écrans de chaque section indiquent si la molette y est affectée (ON) ou non (OFF). Ce réglage se change avec le curseur LEVEL de chaque section; montez-le pour un réglage ON et descendez-le pour un réglage OFF.

La molette de Pitch Bend peut aussi accomplir plusieurs autres fonctions. La fonction actuelle s'affiche en section EFFECTS et peut être changée par le curseur LEVEL de la section EFFECTS. Les fonctions disponibles sont les suivantes:

**Pb** – Pitch Bend (fonction d'origine)
**PAn** – Panoramique ou balance stéréo
**UAH** – Commande de Wah-wah (ne fonctionne que si l'effet WAH-WAH est bien configuré)
**FLT** – Commande de filtre

Pour ramener la molette à sa fonction d'origine (Pitch Bend), ramenez ce paramètre sur "Pb".

**MOD – Affectation de la molette de Modulation**
La molette de Modulation à l'extrême gauche de la façade peut être affectée à n'importe quelle section de l'instrument. Dans cette page, vous noterez que les écrans de chaque section indiquent si la molette y est affectée (ON) ou non (OFF). Ce réglage se change avec le curseur LEVEL de chaque section; montez-le pour un réglage ON et descendez-le pour un réglage OFF.

La molette de modulation peut aussi accomplir plusieurs autres fonctions. La fonction actuelle s'affiche en section EFFECTS et peut être changée par le curseur LEVEL de la section EFFECTS. De plus, pour une meilleure précision de sélection, les boutons TUNING +/- servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur. Voir dans le tableau précédent PEDALE CONTINUE et MOLETTE DE MODULATION une description des fonctions disponibles.

Pour ramener la molette à sa fonction d'origine (Modulation), réglez ce paramètre sur Commande 1 (pour que l'écran de la section EFFECTS affiche "1").

**OUT – Affectation de sortie audio**
Le Promega offre 4 prises de sortie audio réparties en deux sections – MAIN OUT et AUX OUT. La page d'affectation de sortie audio sert à déterminer laquelle de ces sorties audio chaque section utilisera.

Les prises MAIN OUT doivent toujours être employées comme une paire stéréo (bien que le paramètre PAN vous permettent, en édition sonore, de n'envoyer le son qu'à l'une d'entre elles si désiré). Les prises AUX OUT peuvent être employées soit comme une paire stéréo, soit comme deux sorties mono individuelles.

Quand la page OUT est sélectionnée, l'écran de chaque section vous indique à quelle sortie cette section est affectée. Cela peut être changé par le curseur LEVEL dans chaque section. Les choix possibles sont:

**L-R** La section est affectée à la paire stéréo MAIN OUT (LEFT/MONO et RIGHT)

**1-2** La section est affectée à la paire stéréo AUX OUT (1 fonctionne comme canal gauche et 2 comme canal droit)

**1** La section est affectée en mono à AUX OUT 1 seulement**
**2** La section est affectée en mono à AUX OUT 2 seulement**

***NOTE: La fonction d'édition sonore PAN n'aura pas d'effet dans ce cas.*

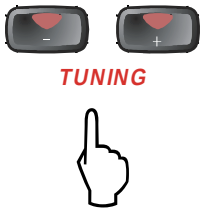
**TUN – Sélection de tempérament**

Cette page offre une sélection de tempéraments qui vous permettent d'interpréter avec plus de fidélité de la musique de périodes et styles classiques différents. Il existe aussi un tempérament PROGRAMMABLE qui vous permet de complètement ré-accorder l'instrument vous-même.

Le grand écran LCD affichera le nom du tempérament actuellement sélectionné. Il en existe 7. Le numéro du tempérament sélectionné sera donné par les boutons PERFORMANCE 1-7 (celui allumé (pas clignotant). Vous pouvez en changer en pressant le bouton de numéro approprié. Les choix possibles sont:

| | |
|---|---|
| 1. EQUAL (EGAL) | Tempérament égal. Chaque octave est accordée selon des intervalles identiques donnant un accord mathématiquement constant pour jouer dans de nombreuses tonalités différentes |
| 2. PIANO 1 | Un tempérament tendu adopté par de nombreux accordeurs de pianos comme plus "musical" que le tempérament égal |
| 3. PIANO 2 | Une autre alternative de tempérament tendu très employé |
| 4. MEANTONE (TON MOYEN) | Un tempérament mathématiquement précis conçu pour optimiser les accords en tonalité de *do*. |
| 5. KIRNBERGER | Un tempérament classique célèbre |
| 6. TARTINI-VALLOTTI | Un tempérament classique célèbre |
| 7. USER (PROGRAMMABLE) | Tempérament programmable par l'utilisateur. Voir le paragraphe suivant pour une description complète. |

**Tempérament programmable (USER)**: Si le bouton 7 est pressé en page de sélection de tempérament (TUN), l'instrument passe en mode de tempérament programmable. Dans ce mode, chaque note du clavier peut individuellement être accordée avec le curseur LEVEL de la section EFFECTS. De plus, pour une meilleure précision de sélection, les boutons TUNING +/- servent dans ce mode à augmenter ou diminuer de 1 la valeur.




Commencez par presser une touche du clavier dont vous désirez changer l'accord (l'écran vous demandera "press a key"/"Pressez une touche"). Dès que vous pressez une touche, l'écran LCD vous donne le réglage d'accord de cette touche.

Tout en continuant à jouer avec cette touche, bougez le curseur LEVEL de la section EFFECTS pour régler son accord. Rappelez-vous que vous n'accordez que cette touche. Quand vous êtes prêt à changer de touche, pressez-la et recommencez cette procédure.

Votre TEMPERAMENT PROGRAMMABLE est automatiquement mémorisé. Il n'est pas nécessaire de l'enregistrer quelque part. Quand vous retournez en page TEMPERAMENT (TUN) et sélectionnez PROGRAMMABLE, le tempérament créé est rappelé.

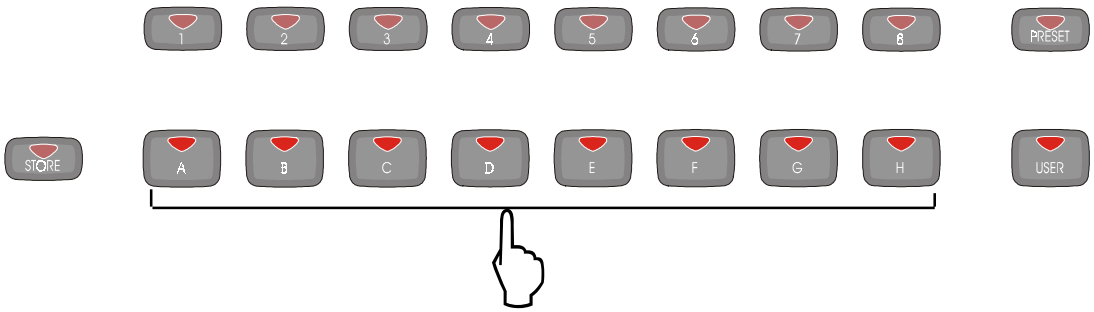
Pour ramener l'instrument à son tempérament normal, re-sélectionnez simplement le bouton 1, 2 ou 3 (selon votre préférence).

*Note: pour restaurer les paramètres de tempérament d'usine, mettez l'instrument sous tension en tenant enfoncés les boutons TUNING +/-.*

**PRF – Mode de sélection de Performance**
Les mémoires PERFORMANCE peuvent être réglées pour fonctionner de deux façons (nommées MODE 1 et MODE 2). Normalement, elles fonctionnent en MODE 1 mais vous pouvez changer cela dans cette page.

Les différents modes se sélectionnent avec les boutons numérotés 1 et 2 en section PERFORMANCE. Le mode actuel s'affiche dans l'écran LCD et est aussi indiqué par le bouton dont la diode est allumée fixement (non clignotante). Pour changer de mode, pressez l'autre bouton (clignotant). Ces deux modes sont:

**MODE 1**: Quand une nouvelle BANQUE est sélectionnée avec les boutons A-H, l'instrument attend la sélection d'une PERFORMANCE (avec les boutons 1-8) avant de changer de son et de réglages.




**MODE 2**: Quand une nouvelle BANQUE est sélectionnée avec les boutons A-H, l'instrument change immédiatement de son et de réglages, rappelant la dernière PERFORMANCE (1-8) utilisée dans cette banque depuis que l'instrument a été allumé. Si cette banque n'a pas encore été appelée, l'instrument rappelle la PERFORMANCE n°1 de cette banque.

**PED – Mode d'affectation de pédale**
Le Promega a deux modes différents pour traiter la façon dont les trois pédales, Damper, Pedal 1 et Pedal 2, sont affectées et re-programmées. Ces deux modes sont appelés GLOBAL et MULTIPLE. Quand cette page est sélectionnée (l'écran EDIT & CONTROLS affiche 'PED"), vous pouvez alterner entre ces deux modes avec les boutons 1 et 2 de la section PERFORMANCE.

Le bouton 1 sélectionne le mode GLOBAL et le bouton 2 le mode MULTIPLE. Le mode actuellement sélectionné est affiché par l'écran LCD et indiqué par le bouton dont la diode est allumée fixement (non clignotante).

**MODE GLOBAL:** Dans ce mode, les réglages de pédales demeurent quelle que soit la mémoire PERFORMANCE sélectionnée. Cela permet à l'instrument d'être configuré pour des applications simples dans lesquelles les mêmes réglages de pédales sont constamment nécessaires.

**MODE MULTIPLE**: Dans ce mode, les réglages de pédales peuvent être différents pour chaque PERFORMANCE. Chaque fois que les réglages de pédales sont changés et que le résultat est mémorisé dans une PERFORMANCE, ces changements ne seront utilisés que si cette PERFORMANCE particulière est sélectionnée. Cela permet au Promega d'être employé comme un puissant clavier de commande MIDI programmable avec des configurations de pédales différentes pour chaque PERFORMANCE.

**STP – Mode de démarrage**
Ceci vous permet de choisir un des deux comportements suivants de l'instrument à sa mise sous tension:

**PAR DEFAUT (DEFAULT)**: Le réglage pré-programmé en usine (Grand Piano) est rappelé à chaque mise sous tension.

**UTILISATEUR (USER)**: Le réglage utilisé en dernier avant extinction de l'instrument sera rappelé à la mise sous tension.

Le bouton 1 sélectionne le mode PAR DEFAUT et le bouton 2 le mode UTILISATEUR. Le mode sélectionné s'affiche dans l'écran LCD et est indiqué par le bouton dont la diode est allumée fixement (non clignotante).

# Section 8

# Appendice

"Cette section contient des éléments de référence supplémentaires concernant la technologie, les sons, les effets et les paramètres MIDI".

# CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

| | PROMEGA2 |
|---|---|
| **Sound Generation** | |
| Clavier | 88 touches, mècaniques lestèes et Aftertouch |
| Synthese | PCM, Modèlisation Physique |
| Poliphonie maximale | 160 notes |
| Multi | 3 parts |
| Sons | 45 (15x3 sections) |
| Performances | 64 Presets, 64 Programmables (User) |
| Effets | 2 processeurs - Reverb (15 effets) Proefx (15 effects)<br>Stereo Damper Physical Model |
| Egaliseur graphique | 4 bandes |
| Extra | Natural String Resonance, Advanced Release Technology, F.A.D.E.<br>(Filter Algorithm Dynamic Emulation) |
| **Afficheurs et commandes** | |
| Afficheurs | 2x16 LCD + 5x 3 caractèrs<br>Egaliseur 4x bargraphs à DEL<br>5 Potentiomètres virtuels (V.Pot) x 15leds<br>Règlage de contraste de l'afficheur |
| Molettes | 2 - Pitch Bend et Modulation |
| Faders | 6 |
| **Connexions** | |
| Audio | 2 sorties symètriques (LeftMono/Right) + 2 Aux (1 & 2 )<br>2 entrèes (LeftMono/Right)<br>2 prises pour ècouteurs |
| Pedales | 3 - Damper, Ped1 et Ped2 |
| Midi | 1 In/1Out/1Thru |
| Autres | Connexion ordinateur + sèlecteur (PC1,PC2, MAC) |

# PROMEGA2 : LISTE DES SONS

| Prog | PIANOS | VINTAGE KEYS | BASS/OTHER |
|---|---|---|---|
| 1 | ST.GRAND1 | RHOD1 | ACOUSTIC B. |
| 2 | ST.GRAND2 | RHOD2 | ELECTRIC B. |
| 3 | PRO2 | RHOD3 | F.LESS |
| 4 | JAZZ | RHOD4 | B.RIDE |
| 5 | POP | WURL1 | CHOIR |
| 6 | ROCK | WURL2 | SYNTH VOX |
| 7 | UPRIGHT | HYBRID1 | WARM PAD |
| 8 | CP GRAND | HYBRID2 | SLOWSTR.PAD |
| 9 | NEW AGE | FMDX1 | HOLLOW PAD |
| 10 | HONKY | FMDX2 | STRING1 |
| 11 | TECHNO | CLAVI1 | STRING2 |
| 12 | DANCE | CLAVI2 | LEGATO |
| 13 | FUNKY | HARPSI | JAZZ ORG. |
| 14 | GRAND1 | VIBES | ROCK ORGAN |
| 15 | GRAND2 | MARIMBA | CHURCH ORGAN |

# PROMEGA 2 : LISTE DES EFFETS

| # | REVERB | PROEFX |
|---|---|---|
| 1 | RECITAL ROOM | CHORUS1 |
| 2 | CONCERT HALL | CHORUS2 |
| 3 | CHURCH | FLANGER |
| 4 | PLATE | WAH |
| 5 | STADIUM | PHASER |
| 6 | SPRING | TREMOLO |
| 7 | CANYON | COMPRESSOR |
| 8 | MATRIX1 | LOUDNESS |
| 9 | MATRIX2 | EXCITER |
| 10 | AMBIENCE | STEREO DELAY |
| 11 | GATE1 | DELAY |
| 12 | GATE2 | CHORUS/DELAY |
| 13 | TIGHT ROOM | CHORUS/EXCITER |
| 14 | TILED ROOM | CHORUS/TREMOLO |
| 15 | GARAGE | CHORUS/FLANGER |

# TECHNOLOGIE

Le Promega3 bénéficie de cinq technologies uniques de conception sonore dont la Modélisation physique pour reproduire totalement les instruments électro-mécaniques (tels que Clavinet et Rhods), et aussi simuler les caractéristiques harmoniques particulières d'un piano.

## Modélisation physique

La modélisation physique est une méthode de synthèse sonore basée sur un modèle mathématique qui décrit la construction physique de l'instrument simulé. Contrairement aux sons échantillonnés, c'est-à-dire des sons existants simplement enregistrés à un moment particulier (et restant constamment les mêmes), les sons produits par modélisation physique réagissent continuellement et répondent au jeu du musicien, maintenant toutes les petites nuances et imperfections qui donnent les sensations inconscientes que l'instrument joué existe réellement.

Une description détaillée des modèles physiques brevetés employés dans le Promega dépasserait l'objectif de ce chapitre mais les avantages de la technologie de modélisation physique sur la lecture d'échantillons sont très simples à décrire et même à entendre. Un son échantillonné peut être comparé à un "instantané" pris à un moment particulier pendant que l'on joue d'un instrument. C'est comme une photographie. Si vous étiez face aux grandes pyramides d'Egypte et preniez une photographie, celle-ci serait un simple souvenir du temps où vous y étiez, mais elle ne reproduirait en aucun cas l'expérience réellement vécue: pouvoir observer les pyramides avec divers angles ou distances, respirer l'air et entendre les sons propres à cette région. Maintenant, si nous pouvions recréer les pyramides en réalité virtuelle 3D, ajouter quelques sons et senteurs appropriés en vous permettant de marcher dans le site, de prendre et de toucher les choses, nous serions bien plus près de reproduire votre expérience réelle. Avec cette simple analogie, vous pouvez comparer le rendu 3D complet incluant sons, senteurs et interaction de l'utilisateur avec une modélisation physique des pyramides.

Le but de la modélisation physique est le suivant: plutôt que de simplement enregistrer la production audible finale d'un instrument tel qu'un piano électrique, nous reproduisons tous les éléments incorporés dans sa construction. Si le modèle physique est soigneusement et précisément bâti avec une attention méticuleuse portée aux détails, le son obtenu sera exactement comme le son réel et, plus important encore, l'expérience du jeu et de l'interaction avec l'instrument sera aussi convaincante.

Dans le Promega, tous les sons de piano acoustique sont créés par combinaison de lecture d'échantillons et des technologies Natural String Resonance, Damper Physical Model, Advanced Release et FADE de Generalmusic (décrites ci-dessous).

D'autres instruments tels que RHODS, WURLI et CLAVINET sont de la pure modélisation physique.

## Natural String Resonance

Cette technologie de modélisation physique, brevetée par Generalmusic, permet à toutes les harmoniques complexes normalement produites par la table d'harmonie d'un piano d'être fidèlement reproduites. Cela signifie que le son individuel d'une note différera toujours un peu selon les autres notes tenues (et par conséquent les cordes non étouffées et libres de résonner en sympathie avec la note jouée). Si vous tenez enfoncé un *do* grave et laissez la note chuter, la corde de cette note n'est pas étouffée tant que la touche reste enfoncée. Si vous piquez maintenant un *do* plus aigu sur le clavier (jeu staccato), vous entendrez la résonance sympathique de la corde du *do* grave en réponse à la nouvelle note jouée. Cet effet naturel reproduit exactement ce qui se passe dans un piano à queue. Si vous essayez différentes combinaisons de notes, vous entendrez des colorations harmoniques chaque fois particulières. Comme cet effet est produit par modélisation physique et non par échantillonnage ou effets DSP, le résultat est une simulation musicale et techniquement précise de la table d'harmonie d'un piano et des combinaisons harmoniques virtuellement infinies peuvent être produites.

## Damper Physical Model

C’est une autre technologie brevetée par Generalmusic. Bien qu’elle ressemble à une pédale forte (commutateur de sustain) ordinaire, la pédale Damper optionnelle de la gamme Promega n’est pas un commutateur mais en fait une pédale continue qui simule réellement l’effet des étouffoirs plus ou moins proches des cordes du piano. Grâce à cela, des effets de demi-pédale peuvent aisément être obtenus. Les étouffoirs peuvent même être lentement “ramenés” sur les cordes. Quand la pédale forte (Damper) est enfoncée, cette technologie de modélisation physique simule l’effet de la résonance sympathique produite par les cordes que l’action de la pédale a laissé libres de résonner. Même si vous employez une pédale de sustain standard de type commutateur, vous pouvez entendre l’effet de “Damper Physical Model” en comparant le son des notes jouées à l’octave la plus haute de l’instrument avec ou sans pédale enfoncée.

## Advanced Release Technology

Le son particulier d’une corde de piano stoppée par un étouffoir alors qu’elle vibre est reproduit pat la technologie Advanced Release Technology de Generalmusic (Brevet en cours). Les pianos électroniques à base d’échantillons utilisent traditionnellement un générateur d’enveloppe pour gérer ce qui se produit quand une touche est relâchée. Cela permet simplement à la boucle de l’échantillon de se poursuivre durant une période donnée jusqu’à ce que son amplitude soit ramenée à zéro par le générateur d’enveloppe. Dans un piano acoustique, les cordes qui vibrent sont réduites au silence quand un étouffoir en feutre entre en contact avec elles. Quand cela se produit, selon la force de frappe de la touche et la longueur de la corde elle-même, certaines fréquences disparaissent plus vite que d’autres tandis que d’autres fréquences sont même accentuées (quiconque a étudié comment produire des harmoniques sur une guitare reconnaîtra ce principe). Cela produit un tintement harmonique distinct quand les différentes fréquences du timbre de la corde disparaissent dans la table d’harmonie du piano. L’Advanced Release Technology de la gamme Promega simule ces phénomènes avec précision sur toute la tessiture de 88 notes.

## FADE - Filter Algorithm Dynamic Emulation

La reproduction des complexes changements harmoniques et dynamiques qui ont lieu quand vous augmentez ou diminuez la dynamique de frappe d’une touche de piano ont toujours été un sérieux problème pour la technologie traditionnelle par échantillonnage. La seule façon pratique de reproduire ces changements a été de sélectionner trois ou quatres niveaux différents et de passer de l’un à l’autre en fonction de la dynamique avec laquelle une touche est jouée. Cela produit l’effet artificiel de paliers clairement audibles entre différents niveaux de dynamique, diminuant d’autant l’authenticité de la reproduction sonore. Contrairement aux méthodes de commutation dynamique employées dans d’autres pianos électroniques, la technologie FADE de Generalmusic utilise une seule source sonore par note, spécialement configurée. Au coeur du moteur FADE se trouve une base de données complète qui sert à estimer le contenu harmonique précis de toute note jouée quel que soit son niveau dynamique. Quand une note est jouée, le moteur FADE analyse la dynamique de jeu et construit, en temps réel, un modèle du contenu harmonique de cette note particulière jouée avec cette dynamique. La source sonore de la note est traitée par le moteur FADE avec le contenu harmonique approprié ajouté ou soustrait en conséquence. En pratique, la technologie FADE assure une transition indétectable du pianissimo jusqu’au fortissimo pour chaque note.

# Tableau d'équipement MIDI

## Modèle: PROMEGA2 Version: 1.00

| Function | | Transmitted | Recognized | Remarks |
|---|---|---|---|---|
| **Basic Channel** | Default<br>Changed | 1-16<br>1-16 | 1-16<br>1-16 | There are up to 3 Basic Channels in PROMEGA2 and an extra Common Channel |
| **Mode** | Default<br>Messages<br>Altered | Mode 3<br>x<br>********** | Mode 3<br>x<br>x | |
| **Note Number** | True voice | 0-127<br>********** | 0-127<br>0-127 | |
| **Velocity** | Note On<br>Note Off | o<br>o | o<br>o | |
| **After Touch** | Key's<br>Channel | x<br>o | x<br>x | |
| **Pitch Bend** | | o | o | |
| **Control Change** | | 0-119 (m)<br><br><br><br><br><br>7 (c) – Master Volume<br>12, 44 (c) – Equalizer levels<br>16, 48 (c) – Rev/Efx Select<br>17, 49 (c) – Rev/Efx param 1<br>18, 50 (c) – Rev/Efx param 2<br>86 (c) – Wah Control<br>91 (c) – Rev Depth<br>93 (c) – Efx Depth | 1 (m) – Modulation Wheel<br>7 (m) – Volume<br>10 (m) – Pan<br>11 (m) – Expression<br>64 (m) – Damper<br>66 (m) – Sostenuto<br>67 (m) – Soft Pedal<br>74 (m) – Filter Cutoff<br>91 (m) – Send to Rev<br>93 (m) – Send to Efx<br><br>7 (c) – Master Volume<br>12, 44 (c) – Equalizer levels<br>16, 48 (c) – Rev/Efx Select<br>17, 49 (c) – Rev/Efx param 1<br>18, 50 (c) – Rev/Efx param 2<br>86 (c) – Wah Control<br>91 (c) – Rev Depth<br>93 (c) – Efx Depth | In trasmission, every Control Change Number can be assigned to the Modulation Wheel or to a continuous pedal<br><br>CtrlChg12 value: 0-4 number of band<br>CtrlChg44 value: 54-74 level (64=0dB)<br><br>CtrlChg16 value: 0=Reverb, 1=PROEFX<br>CtrlChg48 value: 1-15 number of Rev/Efx<br><br>CtrlChg17 value: 0=Reverb, 1=PROEFX<br>CtrlChg49 value: 0-127 Delay / Param1<br><br>CtrlChg18 value: 0=Reverb, 1=PROEFX<br>CtrlChg50 value: 0-127 Time / Param 2 |
| **Program Change** | True Number | 0-127 (m) (c)<br><br>********** | 1-15 (m) or 0-127 (c)<br><br>1-15 (m) | Program Change on a Basic Channel represents a change of sound, while a Program Change on the Common Channel represents a change of Performance |
| **System Exclusive** | | o | o | Only Midi Dump |
| **System Common** | Song Position<br>Song Select<br>Tune Request | x<br>x<br>x | x<br>x<br>x | |
| **System Real Time** | Clock<br>Commands | x<br>x | x<br>x | |
| **Aux Messages** | All Sound Off<br>Reset All Contr<br>Local On/Off<br>All Notes Off<br>Active Sensing<br>System Reset | x<br>o<br>x<br>o<br>o<br>x | o<br>o<br>x<br>o<br>o<br>x | |

**Notes**

(m) one of Basic Channels
(c) Common Channel

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

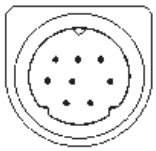
Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

o: Yes
x: No

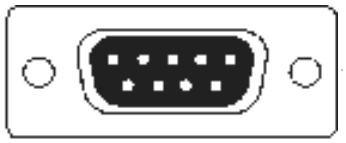
# TYPES DE CABLES SERIE

## PROMEGA

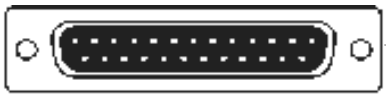
Mini DIN 8 PIN



## PC/WINDOWS



RS232C (D-sub 9 pin)

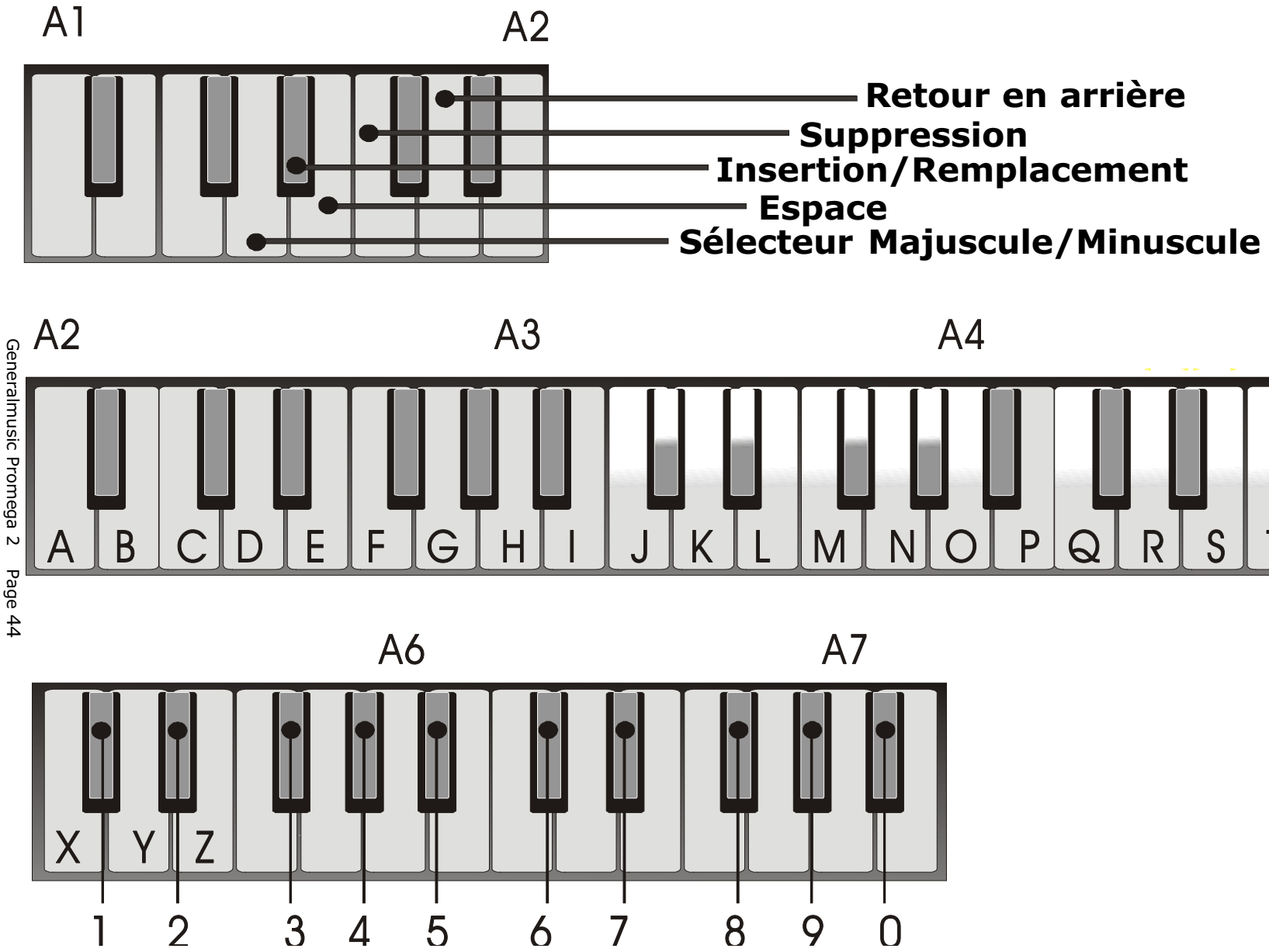


RS232C (D-sub 25 pin)

## Macintosh

Mini DIN 8 PIN

*Note: to transfer data via the PC serial port and the Promega, you need to install the GENERALMUSIC MIDI driver for Windows 95/98 (http://www.generalmusic.com).*


A1
A2
Retour en arrière
Suppression
Insertion/Remplacement
Espace
Sélecteur Majuscule/Minuscule
A2
A3
A4
A5
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
A6
A7
X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

# Index


**A**

Activation et désactivation des effets .... 23
Ajouter un effet à un son ..... 22

**C**

Connecteur informatique ..... 2
Commande des effets ..... 8
Commandes ..... 32
Commandes générales (Master) ..... 4

**D**

Damper ..... 2
Démo ..... 17
Détection automatique de pédale ..... 32
Display contrast ..... 2
DRAKE ..... I

**E**

Ecouteurs (prise) ..... 3
Edition de son simple ..... 11
Edition des commandes ..... 31
Edition du son ..... 25
Edition MIDI ..... 27
Effets ..... 21
Egaliseur graphique ..... 16
Equal ..... 35
Emploi du même effet sur plusieurs sons 22

**F**

Façade ..... 15
Face arrière ..... 2

**G**

Global (Mode) ..... 36

**H**

HRD - Toucher lourd ..... 17

**I**

Input (Entrées) ..... 3

**K**

Kirnberger ..... 35

**L**

Local Off ..... 17

**M**

Meantone ..... 35
Mémorisation de vos créations ..... 13
Mémorisation d'une nouvelle Performance .. 19
MIDI IN ..... 3
MIDI OUT ..... 3
MIDI THRU ..... 3
Mise sous tension et Standby ..... 3
Mod ..... 34
Modèle physique ..... I
Modulation ..... 20
Molettes Pitch Bend et Modulation ..... 20
Multiple (Mode) ..... 36

**N**

NOR - Toucher NORMAL ..... 17

**O**

Octave ..... 6
OUT – Affectation de sortie audio ..... 34

**P**

PED – Mode d'affectation de pédale ..... 36
Pédale ..... 2
Pédales (Types et réglages) ..... 32
Performances (Mémoires) ..... 18
Preset ..... 13
PRF ..... 36
Pro efx ..... 8

**R**

Rappel des mémoires ..... 12

**S**

Send ..... 8
SFT - Toucher léger ..... 17
SOUND (Bouton) ..... 11
Split ..... 9
SPLIT P. ..... 10
STORE ..... 13
Sélecteur de mode ..... 2
Superposition ..... 7

**T**

Tartini-Vallotti ..... 35
Tempérament programmable ..... 35
TO LEFT ..... 10
TOUCH ..... 17

**U**

USER ..... 13
USR - Courbe programmable ..... 17

**V**

V-POT ..... 6
Volume ..... 4

# Instructions générales de sécurité

## Source d'alimentation

- Vérifiez que votre réseau électrique a la même tension que celle indiquée sur la plaque 'identification avant de brancher.
- Il n'est pas possible d'alimenter cet instrument par courant continu.

## Maniement du cordon d'alimentation

- Ne touchez jamais le cordon d'alimentation ou sa fiche avec les mains humides.
- Ne tirez jamais sur le cordon pour le débrancher, saisissez toujours sa fiche.
- Ne pliez pas excessivement le cordon.
- Si le cordon d'alimentation est entaillé, coupé ou rompu, ou a un mauvais contact, c'est un risque potentiel d'incendie ou de choc électrique. N'employez JAMAIS un cordon d'alimentation endommagé; faites-le remplacer par un technicien.

## Si de l'eau pénètre dans l'instrument

- Débranchez immédiatement le cordon d'alimentation de la prise secteur, et contactez votre revendeur.
- Le dessus de l'instrument ne doit jamais servir à poser un vase de fleurs ou autre conteneur de liquide.

## Eléments métalliques etc. dans l'instrument

- Ne laissez aucun élément métallique ou non pénétrer dans l'instrument.

Les éléments métalliques peuvent entraîner un choc électrique ou des dommages.

- Soyez particulièrement attentif à cela si des enfants sont proches de l'instrument. Ils doivent être avertis de ne jamais rien faire pénétrer dans l'unité, n'y d'y glisser la main quand quelqu'un en joue.
- Si des articles tombent à l'intérieur, débranchez immédiatement le cordon d'alimentation de la prise secteur, et contactez votre revendeur.
- A titre de précaution générale, n'ouvrez jamais l'instrument et ne touchez et modifiez pas ses circuits internes.

## Si l'instrument joue de façon anormale

- Eteignez-le immédiatement, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur, et contactez votre revendeur.
- Cessez immédiatement toute utilisation. Autrement, vous risqueriez des dommages additionnels ou un autre accident.

## Entretien général par l'utilisateur

- Nettoyez le boîtier et les touches de votre instrument avec un chiffon doux, propre, légèrement humidifié, et essuyez-le avec un chiffon sec et doux.
- N'employez jamais de nettoyant industriel, détergent, nettoyant abrasif, cire, solvant ou pâte à polir sous peine de détériorer la finition de l'instrument.
- Coupez toujours l'alimentation après utilisation et n'enchaînez jamais les mises sous/hors tension en succession rapide car cela sollicite inutilement les composants électroniques.

*Les informations de cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Le fabricant décline toutefois toute responsabilité quant à d'éventuelles erreurs. Tous droits réservés. Cette publication ne peut être copiée, photocopiée ou reproduite en partie ou totalité sans l'accord écrit préalable de Generalmusic S.p.A. Generalmusic se réserve le droit d'apporter sans préavis toute modification esthétique, conceptuelle ou fonctionnelle qu'elle considère nécessaire à ses produits. Generalmusic décline toute responsabilité vis à vis de dommages matériels ou corporels résultant de l'utilisation incorrecte de l'intrument.*

© 2002 Generalmusic S.p.A. Tous droits réservés.

| **GENERALMUSIC Code 271373** |
| --- |
| Les caractéristiques sont sujettes à modifications sans préavis. |
| **IMPRIME EN CEE** |

GENERALMUSIC

Division commerciale: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12 –
Tél. +39 541 959511 – Fax +39 541 957404 – tlx 550555 GMUSIC I
Site Internet: www.generalmusic.com